

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

Joystick

171
JUIN
2005

T 06287 - 171 - F - 6,50 €



Media with passion

BATTLEFIELD 2

PETITS MEURTRES
ENTRE AMIS



JUN 2005 • 6,50 €

171

Joystick

GUILL WARS • STRONGHOLD 2 • REPORTAGES L'INHEAD & AGE OF EMPIRES-III

FANTASY WARRIOR 2

EVIL

FANTASY WARRIOR 2

GOOD

LE COMBAT ENTRE LE BIEN ET LE MAL !

Un monde autrefois paisible est désormais gouverné par des monstres. Mène le combat en incarnant Vera, la belle et redoutable comtesse vampire, ou Rento, guerrier et aventurier.



Ce jeu de rôle se distingue par d'excellents graphismes, des monstres uniques, des armes enchantées et un scénario extraordinaire. Au fur et à mesure de leurs victoires sur leurs ennemis, Vera et Rento gagnent de l'expérience et deviennent plus puissants et plus expérimentés.

Quel côté vaincra ? Le Bien ou le Mal ?



Retrouvez Fantasy Warrior 2 sur le portail mobile Orange World

[Orange World > Jeux/musique > Jeux à télécharger > Nouveautés](#)

Sommaire

171 JUIN 2005

LES NEWS JEUX ET BETA-VERSIONS DU MOIS

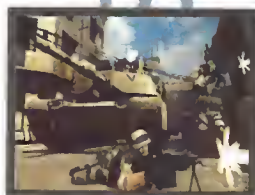
Chaos League Mort Subite	44
Chrome SpecForce	40
Cross Racing Championship	50
Dungeon Siege II	42
Earth 2160	28
Les Grandes Invasions	46
Codename Panzers Phase Two	49
Rising Kigdoms	45
S.C.A.R.	41
Big Mutha Truckers 2	44
Truck Me Harder	32
Unreal Tournament 2007	

Worms 4 Mayhem
Xbox 360

LES TESTS DU MOIS

7 Sins	48
Aurora Watching	31
Boiling Point	Pariah
Close Combat First to Fight	Project Freedom
Delta Force Xtreme	RPM Tuning
Domination	Sacred Underworld
Dungeon Lords	Singles 2
Guild Wars	Stolen
HellForces	Stronghold 2
Imperial Glory	The Day After
	Stalingrad
	War Times
	World Championship Snooker

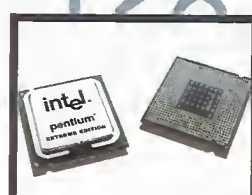
88	88
70	70
66	66
92	92
76	76
72	72
91	91
84	84
78	78
68	68
94	94
99	99
86	86



JEU DE LA COUV'
Battlefield 2, la plus grosse simulation de champ de bataille à venir, se dévoile pour vous grâce au reportage d'Atomic, plus que jamais spécialisé dans le treillis et les militaires.



TEST
Les MMO vous intéressent mais leur gameplay lent et les déplacements à répétition vous saoulent ? Découvrez Guild Wars et son style incisif. Ici, pas de trekking de deux heures entre deux zones, mais un fun instantané à la Diablo qui devrait séduire les champions du clic.



MATOS
Armée de son tournois fétiche en forme de mouette, C. Wiz vous a décortiqué le tout nouveau Pentium 4 afin de vous simplifier les achats de demain. Prenez garde à votre banquier, il fait déjà les gros yeux.



REPORTAGE
Lâm, notre reporter globe-trotter, a fait un petit bond kilométrique pour visiter le studio de Peter Molineux : Lionhead. Il est revenu avec plein d'infos sur les jeux en développement et un stock impressionnant d'images qu'il vous fait partager. Encore heureux.

ET AUSSI...

Budget	94
Courrier des lecteurs	12
Édito, News	22
Et Poke et Peek	138
Le jeu de la couv'	
Battlefield 2	16
Matos - News	122
Matos - Preview Creative X-Fi	126
Matos - Test Intel P4D	128
Matos - Top Hard	136
Patches	14

Quoi de neuf	106
Reportage -	
Age of Empire 3	34
Reportage -	
Starship Troopers	38
Reportage - Ubi Soft	
fait l'E3 avant l'heure	54
Reportage - Lionhead	
Dans la queue du Lion	96
Réseau Chronique - Lineage 2	120
Réseau Net News	108
Réseau Net News - SWG :	

Rage of the Wookies	112
Réseau Net News -	
WOW Battlegrounds -	113
Réseau Au Secours -	
WOW L'hôtel des Ventes	116
Réseau Try Again -	
Lineage 2 Chronicles 3	114
Sommaire CD/DVD	6
Top Rédac'	58
Utilitaires	102

FABRICATION

RESPONSABLE DE LA FABRICATION: Jacqueline Galante
CHARGÉ DE FABRICATION: Solenn De Clercq

DIFFUSION

Responsable de la Diffusion: Florence Lourier
Responsable Abonnement: Valérie Bardon
Chef de produit Vente au Numéro: Aude Leborgne

IMPRIMÉ PAR: La Loupe Québécois
DISTRIBUTION: Transport Presse

Ce numéro comprend un DVD gratuit ou 2 CD-Rom et un booklet gratuits de 32 pages. Il comporte un encart nVidia jeté sous la une de couv. Ces suppléments ne peuvent être vendus séparément.

Tous droits de reproduction réservés.
Commission paritaire N° 0305 K 3973
ISSN: 1145-4806
Prix au numéro: 6,50 euros
Date de parution: fin mai
Dépôt légal à parution

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans Joystick est interdite sans accord écrit de la société Future France. Seul accord particulier, les microsites, photos et dessins adressés à Joystick publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indicateurs de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire. Future France est une filiale du groupe The Future Network P.L.C. The Future Network P.L.C. a pour mission de répondre aux besoins d'informations de personnes qui partagent une même passion. Notre but est de la satisfaire en créant des magazines et des sites Internet offrant une information de qualité et des conseils pour gagner du temps et de l'argent, mais aussi un réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes de presse dont la croissance est la plus forte dans le monde. The Future Network P.L.C. publie aujourd'hui plus de 50 magazines en France, Italie, Grande-Bretagne et aux États-Unis, 20 sites Web et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe accorde également une licence à 80 magazines dans 28 pays. The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres. (Cote: FNET) www.thefuturenetwork.plc.co.uk Joystick est une marque déposée.

COUVERTURE
© Joystick / Laurent « Titan » Sébire

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

Le nouvel Partout où



**Dell™ recommande Microsoft®
Windows® XP Professionnel**

**Le XPS se déplace grâce à la technologie
mobile Intel® Centrino™**

**Permet une puissance et un contrôle
époustouffants à vos jeux**

Chargez et transportez-vous dans le monde de bonheur total des jeux; le magnifique nouvel ordinateur portable XPS est arrivé. Accomplissez des exploits en défiant la mort, éliminez toute opposition, la domination totale peut être la vôtre où que vous soyez et quand vous en sentez l'urgence. Le XPS vous prend par la peau du cou et réveille le super héros qui sommeille en vous. Avec une finesse graphique surprenante, un son à vous couper le souffle et un formidable écran plat 17", vous sentirez la puissance, les forces gravitationnelles, le vertige comme jamais. Grâce à la technologie mobile Intel® Centrino™, le XPS a été conçu pour le joueur passionné que rien n'arrête jusqu'à la victoire. C'est l'arme qu'il vous faut.

Une assistance 24H/24

Besoin d'aide? Mobilisez simplement vos renforts. Avec l'accès personnel à une équipe de spécialistes Dell™ XPS, vous aurez toutes les réponses dont vous avez besoin, 24H/24.

Mais rappelez-vous que vous ne trouverez pas le XPS en magasin, alors appelez-nous directement ou consultez le site Dell™ dès maintenant.

Nouvel Inspiron™ XPS

XPS

- Technologie Mobile Intel® Centrino™ Processeur Intel® Pentium® M 760 (2GHz, 2Mo L2 Cache, 533MHz FSB) & Carte réseau sans fil Mini PCI Intel® pro M2200 802.11b/g
- Microsoft® Windows® XP Édition Familiale
- Chipset Intel® 915PM
- 512Mo Bi-Canale DDR2 533MHz
- Disque dur 60Go 5400 tpm
- Ecran 17" WUXGA (1600x1200)
- nVidia® GeForce™ 6800 ULTRA avec 256Mo DVI/Sortie TV
- Contrôleur Audio Codec AC-97
- Combo graveur CDRW 24x / DVD 8x
- Garantie 1 an service aller-retour atelier^(a)
- Microsoft® Works 7.0

1 880 €^{HT}

2 249 €^{TTC*}

Possibilité de financement : contactez-nous

Réf. PPFR5-N06XP5

Extensions conseillées

- | | |
|--|----------------------------|
| • Garantie 3 ans sur site J+1 ^(a) | 263 €^{TTC} |
| • Microsoft® Office Edition PME 2003 | 323 €^{TTC} |
| • Kit transfert de données | 54 €^{TTC} |

Offres réservées aux particuliers. Photos non contractuelles. *Frais d'expédition non-compris dans le prix de vente (Dell™ Axim™ et périphériques : de 17,94 à 23,92 €TTC, autres produits : 83,72 €TTC). Les disques gravés avec le lecteur DVD+RW peuvent poser des problèmes d'incompatibilité avec certains lecteurs. Promotions non remises. Dell™, le logo Dell™, Dell™ Dimension™, Inspiron™, PowerEdge™, Axim™, et Dellware™ sont des marques déposées de Dell™. Intel, le logo Intel, Intel Inside™, le logo Intel Centrino™, le logo Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Intel Xscale et Pentium sont des marques déposées ou enregistrées d'Intel Corporation ou de ses filiales aux USA et dans les autres pays. Microsoft® Windows® XP Édition Familiale, Microsoft® Works 7.0 et Microsoft® Office® XP Professionnel sont des marques déposées de Microsoft® Corporation. © 2004 Ubisoft Entertainment. Basé sur Prince of Persia® crée par Jordan Mechner. Tous droits réservés. L'Ame du Guerrier, Ubisoft et le logo Ubisoft sont des marques déposées d'Ubisoft Entertainment aux U.S. et/ou dans d'autres pays. Prince of Persia est une marque déposée de Jordan Mechner et utilisée sous licence par Ubisoft Entertainment. Toute autre marque déposée appartient à son propriétaire. Dell™ reconnaît n'avoir aucun titre de propriété sur les marques de commerce et les noms de marques autres que les siens. Les offres contenues dans cette annonce sont valables jusqu'au 21/06/2005 dans la limite des pièces et composants disponibles. Les produits de substitution seront de fonctionnalités équivalentes au moins équivalentes. Les prix et informations dans cette annonce peuvent faire l'objet de modifications sans préavis et sont donnés sous réserve de l'application des conditions générales de vente et de services de Dell™ disponibles sur www.dell.fr. L'acceptation de ces offres suppose l'adhésion à ces conditions. Malgré notre vigilance des erreurs de prix et/ou de spécifications peuvent s'être glissées dans ce document. Dell™ vous prie de l'en excuser et vous en préviendra le plus tôt possible. Microsoft® Windows® XP Édition Familiale, Microsoft® Works 7.0 sont installés sur le disque dur des systèmes Dell™ et livrés avec CD-ROM et sans disquette. Conditions valables pour la France métropolitaine. Pour les disques durs, 1 Go signifie 1 milliard d'octets, la capacité totale accessible dépend du système d'exploitation utilisé. ^(a)Pour toute information relative aux garanties n'hésitez pas à nous appeler ou à visiter notre site Internet. Pour profiter de l'offre ADL, vous devez avoir plus de 18 ans, disposer d'une carte bancaire et d'un compte bancaire. Offre non cumulable avec toute autre offre promotionnelle, réservée à un essai par foyer et à la France métropolitaine. Voir conditions de l'offre sur la brochure ADL insérée dans l'emballage de l'ordinateur Dell™. Informations exactes au 26/11/2001. Accès Internet Wanadoo: deux mois offerts pour tout nouvel abonnement à un forfait Wanadoo Intégrales avec ou sans l'option Fidélité, non cumulable avec d'autres offres en cours. Voir conditions des offres sur www.dell.fr. Dell™ se réserve le droit de mettre fin à ces offres sans avis préalable. Dell™ S.A. Capital : 1 676 939 €. 1 Rond Point Benjamin Franklin - 34938 Montpellier Cedex 9 - France. N° 351 528 229 RCS Montpellier - APE 518 G. taux TVA = 19,6%.

Inspiron™ XPS

l'aventure vous emmène



Dimension™ XPS

XPS

- Processeur Intel® Pentium® 4 640 avec technologie HT (3.20GHz, 2Mo L2 Cache, 800MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Édition Familiale
- Chipset Intel® 925X Express
- 512Mo PC-4200 Bicanale DDR2 533MHz
- Disque Dur 160Go SATA
- Moniteur non inclus
- nVidia® GeForce™ 6800 PCI-E 256Mo DVI/Sortie TV
- Carte son Sound Blaster® Audigy 2™
- Combo DVD 16x/CD-RW 48x (1 lecteur)
- Garantie 1 an sur site J+1^(a)
- Microsoft® Works 7.0

1 212 €^{HT} 1 449 €^{TTC*}

Possibilité de financement : contactez-nous

Réf. PPFR5-d06XP5

Extensions conseillées

- | | |
|--|----------------------|
| • Garantie 3 ans sur site J+1 ^(a) | 178 € ^{TTC} |
| • Microsoft® Office Edition PME 2003 | 323 € ^{TTC} |
| • Kit transfert de données | 54 € ^{TTC} |



Consultez les toutes dernières offres sur Internet - www.dell.fr

Particuliers **0 825 387 111** / Entreprises **0 825 387 112**

Du lundi au vendredi de 8h30 à 19h. Le samedi de 10h à 17h (0,15 €/mn)

Simple comme

DELL



sommaire #171

Au menu des réjouissances ce mois-ci, vous pourrez goûter au jeu massivement multijoueur coréen made in NCsoft : Lineage II. Si vous désirez faire quelques pauses entre vos chasses aux monstres, dirigez-vous plutôt vers Second Sight et Psychonauts, pour les amateurs d'aventure. Les accros de FPS ne sont pas en reste avec Pariah et Project Snowblind. Pour le reste... Fouinez à votre guise et vous trouverez sûrement votre bonheur.

Cyd

DVD

SECOND SIGHT



Genre : Action/Aventure
Développeur : Free Radical Design
Éditeur/Distributeur : Codemasters
Site Internet : www.codemasters.fr/secondsight
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9.0c



En résumé

Des couloirs blancs qui n'inspirent rien de bon, des gardiens parlant d'un tueur psychopathe et un toubib vous injectant une énième piqûre afin de vous envoyer directement dans les bras de Morphée. Il n'y a pas à dire, l'hôpital c'est plus ce que c'était. Ne rêvez pas, ce n'est pas ici que vous rencontrerez des infirmières sexy. Et vous découvrirez bien pire que des petits vieux se déplaçant lentement jusqu'à la fontaine d'eau. Vous vous réveillez, attaché à votre lit, et découvrez rapidement comment utiliser des pouvoirs paranormaux dont vous ignoriez totalement l'existence auparavant. Cette démo de Second Sight vous offre donc la possibilité de débiter cette aventure pleine de mystère.

DVD

ACT OF WAR MULTI

Genre : Stratégie tour par tour
Développeur : Eugen Systems
Éditeur/Distributeur : Atari
Site Internet : www.atari.com/actofwar
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1.5 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2.5 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9

En résumé

Ce jeu de stratégie temps réel vous propose de vous immerger dans un futur proche où le pétrole commence à manquer. Vos talents de stratégie seront donc mis à rude épreuve pour rétablir la paix. Cette démo vous permet d'affiner vos tactiques sur deux cartes, une pour deux joueurs et l'autre pour quatre. Vous pourrez les essayer en mode Engagement contre l'ordinateur ou en réseau via Internet ou en local. Un seul camp est disponible parmi les différentes nations présentes sur la version finale. Afin d'améliorer votre jeu, vous pouvez toujours profiter de l'option replay pour revoir la partie de votre choix.



LINEAGE II



Genre : MMORPG
 Développeur : NCsoft
 Éditeur/Distributeur : SG Diffusion
 Site Internet : www.lineage2.com
 Config minimum : Windows 2000 / XP, CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0
 Config recommandée : Windows 2000 / XP, CPU 1 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0



En résumé

L'idée de vous lancer sur Lineage II vous démange depuis longtemps, mais vous n'osez franchir le pas ? Alors estimez-vous heureux : votre magazine préféré vous offre le droit d'essayer gratuitement le MMO de NCsoft durant 14 jours. De plus, ça ne vous engage à rien et si vous accrochez, vous pouvez toujours continuer l'aventure en achetant ce titre dont le prix est tombé à 19 euros. Mais avant de vous lancer sur les terres d'Aden, sachez qu'il faut créer un compte PlayNC. Pour ce faire, il suffit de se rendre sur le site officiel (www.lineage2.com) et de cliquer sur le menu My Account situé sur la gauche. Cliquez ensuite sur Create en haut de la page, puis remplissez les champs d'informations requis. Une fois votre compte validé, vous devez cliquer sur Ajouter des jeux à votre compte PlayNC afin de taper le CD-key de 20 caractères que vous trouverez au dos de la jaquette CD ou DVD. Une fois cette formalité accomplie, vous pouvez lancer l'installation du soft et procéder à sa mise à jour. Il faudra s'armer de patience puisque vous serez obligé de télécharger tout le contenu de Chronicle 3, extension sortie début mai. Une fois la phase de création de personnage passée, vous devez connaître quelques commandes de base afin de ne pas être totalement perdu. Pour déplacer votre personnage, il suffit de cliquer sur le sol à la manière d'un Diablo-like. Maintenez le clic droit enfoncé puis bougez la souris pour déplacer la caméra et utilisez la molette pour zoomer. Rappelons tout de même que Lineage II est un MMO axé sur le PvP (joueur contre joueur) dans lequel jouer en solo s'avère impossible à long terme. On vous conseille d'ailleurs de vous rendre dans la rubrique réseau pour lire le Try Again qui vous en apprendra davantage sur ce MMO et l'arrivée de son extension gratuite Chronicle 3.

Les démos

Répertoire \DEMOS

S.C.A.R.

Genre : Course
 Développeur : Milestone
 Éditeur/Distributeur : Nobilis
 Site Internet : www.milestone.it
 Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9
 Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9



En résumé

Squadra Corse Alfa Romeo ou tout simplement S.C.A.R. est le dernier-né des studios Milestone. Ce jeu de course a l'ambition de mélanger pilotage et RPG. Pour remporter une victoire, il faut prendre en compte les aptitudes (rythme cardiaque, vision, intimidation...) du pilote qu'il est possible de faire évoluer tout au long de votre carrière. Cette démo offre la possibilité d'essayer quelques tours de circuit au milieu de véhicules que l'on prend plaisir à pousser hors de la route.





PARIAH

Genre : FPS

Développeur : Digital Extremes

Éditeur/Distributeur : Hip Interactive

Site Internet : www.pariahgame.com

Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9

Config recommandée : Windows XP, CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9

En résumé

Pariah propose un univers futuriste dans lequel il vaut mieux être armé jusqu'aux dents afin d'éviter de mourir tous les cent mètres. Loin du scénario qu'il est possible de découvrir avec la version finale, cette démo vous plonge directement dans les options multijoueur de ce titre. Vous aurez donc le choix de jouer en LAN ou sur le Net en sélectionnant l'un des trois modes de jeux proposés : Team Deathmatch, Capture the Flag et Frontline Assault. Défoilez-vous à votre aise sur ces trois maps...

PROJECT SNOWBLIND

Genre : FPS

Développeur : Crystal Dynamics

Éditeur/Distributeur : Eidos

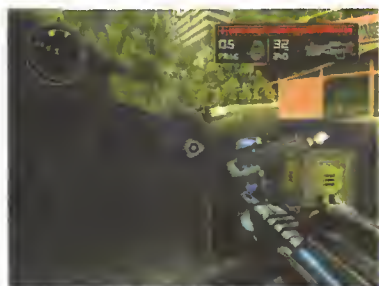
Site Internet : www.projectsnowblind.com

Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9

Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2,4 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9

En résumé

Munissez-vous de votre plus gros flingue et plongez au cœur de Hong Kong en l'an 2065 pour tirer sur tout ce qui n'est pas de votre camp. Ce futur totalement chaotique propose une atmosphère immersive qui devrait ravir les amateurs de FPS. L'action omniprésente tout au long de cette démo ne vous laissera pas le temps de souffler un instant. En revanche, vous ne pourrez profiter de cette démo qu'à titre purement personnel puisque seule l'option solo est disponible.



Lancement

DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits D'AUTEUR

La reproduction, par quel que moyen que ce soit, des pages graphiques présentes dans l'interface est strictement interdite. Ces éléments appartiennent exclusivement à leurs auteurs respectifs.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom ou du DVD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

NOUVEAU !
EN VENTE ACTUELLEMENT

Vous voulez tout savoir sur la micro ?

actus dossiers matériel logiciel multimédia internet mobilité jeux vidéo
www.microactuel.com

microactuel

NOUVEAU

Juin 2005 / numéro 3

**COMBIEN VAUT VRAIMENT
VOTRE ORDINATEUR ?**

EXNEO : enfin un argus pour
votre matériel informatique !

**Faut-il craquer
pour les nouveaux
micros ?**

Que valent-ils ?
Faut-il attendre
pour les acheter ?

ENQUÊTE

**OUI, VOUS AVEZ
LE DROIT DE
COPIER !**

Voici quoi et comment

Logiciel

Multimédia

Comparatif

Tests

Halte à

Quel

Écrans | CD

EXCLUSIF

**Le magazine
+ son CD-Rom
GRATUIT !**

Le magazine de tous les utilisateurs de micro

Offre
découverte
1,90 €
SEULEMENT
+ CD-ROM
GRATUIT !



**8 FICHES
PRATIQUES**

Micro
Application

15 000 modèles
et 4 000 images

VUE PRATIQUE

La Carterie Créative
Technologie Print eXtreme 2.0

Réalisez et imprimez une infinité
de créations en toute occasion !

- Invitations, étiquettes CD, cartes de visite, cartes de vœux, transferts textiles...
- Insertion de photos et studio de retouche intégré
- Envoi de cartes animées par e-mail

LOGICIEL COMPLET !
en version française illustrée

CD-Rom GRATUIT
microactuel

*après enregistrement sur le Web

Toute la micro est dans micro actuel

PSYCHONAUTS

Genre : Action/Aventure
Développeur : Double Fine Productions
Éditeur/Distributeur : Majesco Sales
Site Internet : www.psychonauts.com/graymatter.php
Config minimum : Windows 98/SE/2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram,
Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram,
Carte vidéo 128Mo, DirectX 9



En résumé

Plongez au cœur de cette aventure unique dans laquelle vous découvrirez un univers totalement déjanté créé par Tim Schafer, le designer de titres cultes tel que Grim Fandango et Full Throttle. Ici vous incarnez un gamin fort sympathique avec lequel vous découvrirez des environnements totalement différents. Courez, sautez et visitez le monde grâce à cette démo qui propose de vivre les premières heures du jeu original.

JUICED

Genre : Course
Développeur : Juice Games
Éditeur/Distributeur : THQ
Site Internet : www.juiced-racing.com
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 933 Mhz, 256 Mo de Ram,
Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows XP, CPU 2.8 GHz, 512 Mo de Ram,
Carte vidéo 128Mo, DirectX 9

En résumé

Nouvelle simulation automobile basée sur la mode des courses illégales, Juiced propose de prendre le volant d'un bolide afin d'augmenter sa réputation en défiant d'autres pilotes. Les courses se déroulent dans une mégapole en plein cœur de la nuit. Les amateurs de voitures apprécieront certainement de se mettre au volant d'une Toyota, Honda, Subaru, Chevrolet et autres météores.

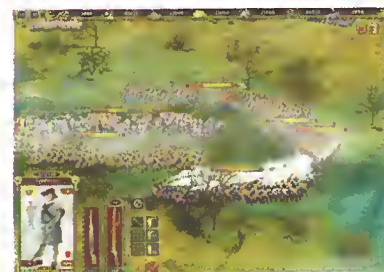


Les autres fichiers

(en couleur, les fichiers uniquement sur DVD)



RISING KINGDOMS



COSSACKS II

LA SECTION INTERNET :

Netserver 0.1 Beta 4

LA SECTION UTILITAIRES :

Acrobat Reader 6.0
Brine 0.41
FastStone Image Viewer 2.0.5
Foxit PDF Reader
Process Tamer

LA SECTION DRIVERS :

Catalyst 5.2 Windows 98/Me
Catalyst 5.4 Windows 2000/XP
ForceWare 71.84 Windows 98/Me
ForceWare 71.89 Windows 2000/XP

LA SECTION JEUX :

DeGeneration 1.0
Operation Peacekeeper 0.16
Red Orchestra 3.2
Trailer The Fallen One
UCMP Volume 1 Mappack

LA SECTION PATCHS :

Act of War Patch 2
Armies of Exigo 1.4
Battle for Middle Earth 1.02
C&C Generals : Heure H 1.04
Cossacks 2 1.1
Empire Earth II 1.05
GTR 1.4
Pro Rugby Manager 2005 1.09
Splinter Cell : Chaos Theory 1.02
Star Wars : KOTOR II Patch 2

LA SECTION WALLPAPERS :

Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.

LIVE FOR SPEED S2



"Une aventure
immorale
et passionnante
d'une liberté et d'une
richesse inégalée
dans le genre."

PC JEUX

BOILING POINT

ROAD TO HELL

Un mélange des genres DETONNANT !

Voilà un titre qui pourrait bien marquer son époque !

Jeux Vidéo Mai 2005



Un jeu alliant ACTION à la première personne et RPG !

**Grand jeu Concours
sur www.atari.fr**

Boiling Point: Road to Hell © 2005 Atari Europe SASU. All Rights Reserved. Developed by Deep Shadows. Boiling Point: Road to Hell and Boiling Point are trademarks owned by Atari Europe SASU. Published and Distributed by Atari Europe SASU. Atari and the Atari logo are registered trademarks of Atari Interactive Inc. All trademarks are the property of their respective owners. © 2005 NVIDIA Corporation. All rights reserved.



DEEP SHADOWS



Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, ceci dit.

- Emails de la rédaction : Atomic, Fumble, Gruth, C. Wiz, Yavin : [\(via\)sebastien.finet@futurenet.fr](mailto:(via)sebastien.finet@futurenet.fr)
Bishop : sebastien.finet@futurenet.fr
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr

Pas de demi-mesure

Bonjour Mr Joystick. J'en ai marre des consoleux ! Je leur dis sans arrêt que les ordinateurs sont plus puissants, que les graphismes sont mieux, que le pad pour le FPS c'est l'horreur, mais rien n'y fait ! Auriez-vous des arguments pour leur clouer le bec ?

Dr Jackson

Je suis parfaitement d'accord avec vous : les consoleux sont une plaie pour notre société. Ici, à la redac, on doit supporter jour après jour ceux de Joypad et, croyez-moi, notre calvaire n'est pas de moindre envergure que le vôtre. En général, les arguments qui les calment sont de leur rappeler sournoisement qu'au lieu de faire les cons (ce qui est, chez eux, une véritable seconde nature), ils feraient mieux de rentrer des pages. Malheureusement, je crains que dans votre cas, ce genre de stratagème ne soit guère porteur. Vous pouvez toujours leur vanter les mérites de titres comme WoW, Guild Wars ou encore GTR, bref, tous ces merveilleux jeux auxquels ils n'auront jamais le plaisir de goûter. Et si ça ne fonctionne toujours pas, un coup sec derrière la nuque devrait définitivement régler le problème.

Soyons prêts

Ça fait maintenant plusieurs années que je suis abonné à Joystick et je trouve que les anciennes notations sur 100 étaient plus précises que celles sur 10 d'aujourd'hui. Donc, pourquoi notez-vous sur 10 et pourquoi pas sur 20 par exemple ?

Silvio

J'allais vous répondre ironiquement de multiplier les notes actuelles par dix pour faire votre bonheur, mais finalement, je pense qu'il est bon de régler cet éternel débat une bonne fois pour toutes. La réponse unanime de la rédaction sur ce sujet est : non, une notation sur 100, voire sur 20, n'est pas meilleure qu'une notation sur 10. Dans un monde idéal, il n'y aurait d'ailleurs pas besoin de note. L'important dans un test reste, jusqu'à preuve du contraire, le corps du texte. La note, elle est juste là pour évaluer (très) grossièrement un titre, pour vous permettre d'un seul coup d'œil de jauger de sa valeur. Les subtilités d'un texte écrit ne pourront jamais se résumer à une différence de quelques pourcents.

Jacques

Enfilade

Salut mon gars, sûr qu'avec mes 50 ans à la fin du mois, je fais un peu ancien combattant mais j'ai un gros problème avec les jeux à la première personne comme Call of Duty : je sollicite donc une consultation. Au bout de quelques minutes passées sur ce genre de jeux, j'ai comme une nausée, une envie de gerber, un mélange de mal de mer, mal de la route et mal de l'espace (pour ce dernier je ne suis pas encore sûr). Docteur, à part retourner jouer à LodeRunner sur Apple IIc, que me conseillez-vous ?

Mes compétences médicales étant ce qu'elles sont, c'est-à-dire proches du néant absolu, je ne prendrai pas le risque de vous conseiller l'un ou l'autre remède improvisé. Je peux toutefois vous rassurer : vous ne souffrez pas d'une maladie étrange mais de ce que les spécialistes appellent le « mal des mondes virtuels », qui n'est autre qu'une réponse normale de votre corps à un stimulus inhabituel. Toujours est-il que, si de manière générale, les FPS provoquent chez vous des réactions physiques désagréables, je ne saurais trop vous recommander de garder vos distances avec Pariah. Outre vos habituelles nausées, il est fort probable qu'en réalisant avoir déboursé la coquette somme de 60 euros pour cette « chose », vous ressentiez également un élan suspect dans le bas du dos.

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

COURRIER

par Faskil

Y'a un truc

Salut, je lis Joy depuis pas mal de temps et je voulais savoir comment on faisait pour passer dans le courrier des lecteurs ?

Tobefore

Je n'en ai pas la moindre idée. Mais votre ténacité finira par payer.

Une mauvaise bonne idée

Yo what's up, rédaction de joystick ? J'ai une idée pour améliorer le magazine. Vous pourriez faire une page « good news » et une autre « bad news » dans la rubrique news.

Clément

Cher Clément, yo. Excellente idée que vous nous suggérez là. Non, vraiment. Le seul petit souci va être de choisir avec pertinence de classer nos news en « good » ou en « bad ». Imaginez les interminables tergiversations de classement à l'annonce de chaque nouveau jeu. Pour la majeure partie de la redac, l'arrivée dans nos bureaux de « Barbie et le poney rose » sera plutôt une bonne nouvelle, parce que cela impliquera invariablement une bonne tranche de rigolade. Pour moi, par contre, vu que j'hériterai invariablement du test, c'est une autre histoire...

Uache à lait

Cher Joystick, chaque mois depuis quelques années, tu m'envoies de magnifiques lettres de 150 pages grand format et c'est seulement maintenant que je décide de répondre à ta régularité épistolaire. Dans tes pages, les MMORPG prennent de plus en plus d'importance au point de me convaincre d'en essayer un. Je suis stupéfait par le coût exorbitant d'un abonnement alourdi par l'achat du jeu lui-même. Je sais bien que l'entretien des serveurs et les mises à jour régulières ne sont pas gratuites pour l'éditeur, mais à 13 euros par mois, ils doivent vraiment s'en mettre plein les poches (World of Warcraft, 1,5 million d'abonnés : fais le calcul mon cher Joystick). Bref, à quand des MMORPG moins ruineux ? De plus, je remarque que tu évoques souvent la vie exaltante de tes journalistes et contrairement aux autres magazines, tu ne montres jamais

de photos de leurs tronches, juste quelques avatars simplistes. As-tu honte de leur physique ? Sont-ils laids à ce point ? Comment l'expliquer autrement ? J'attends ta prochaine lettre avec impatience.

Nicolas

Réjouissez-vous ! Votre vœu est désormais exaucé. Enfin, presque. Même si Guild Wars n'est pas un MMORPG (comme vient de me le rappeler Caf à coups de batte), il n'en demeure pas moins le premier univers « online » persistant ne nécessitant pas d'abonnement. Je vous recommande d'ailleurs de dévorer de ce pas l'excellent test du père Fumble pour comprendre à quel point c'est un jeu qu'il est bien. En ce qui concerne nos avatars, c'est plus une question de style que par souci de ne pas révéler d'éventuelles tares physiques. Enfin, sauf pour Yavin. Ce qui explique qu'il garde son casque, même en dessin.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. : SERVICE ABOONNEMENT BP2 - 59718, Lille Cedex 9 Tél. : 03 28 38 52 38 - CD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@futurenet.fr
- Commande d'anciens numéros : 03 28 38 52 40
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurenet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Restez Zen

Pack Télévision + Haut Débit
on l'installe pour vous

3 mois
d'essai libre⁽¹⁾



Pack NOOS : votre garantie de sérénité

Avec le Pack Noos, vous bénéficiez du Haut Débit 1 Méga et des 100 plus belles chaînes du câble et du satellite !

Détente absolue, les options **Sécurité internet** et **Contrôle parental** sont incluses et **toutes les chaînes cinéma** sont offertes pendant 6 mois⁽²⁾

Et en plus :

- votre installation et la démonstration par un professionnel sont offertes⁽³⁾
- votre SAV est assuré en 72h⁽⁴⁾, en cas de problème, un spécialiste se déplace à domicile

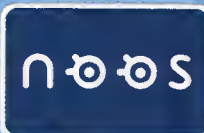
Et tous les avantages de ce pack à 35€/mois pendant 1 AN⁽⁵⁾

Offre promotionnelle aussi disponible avec Noos tv + 4 Méga (40 € / mois) ou Noos tv + 10 Méga (45 € / mois).

(1) Possibilité de résilier exceptionnellement, par lettre recommandée avec accusé de réception, envoyée au plus tard dans les 10 jours avant la fin des 3 mois suivant la date de raccordement. Aucune somme ne sera remboursée. (2) Le mois en cours de l'installation + 5 mois. (3) Hors frais d'activation (29,90€) et hors dépôt de garantie (75€). (4) Sauf panne imputable au client. Délai à compter de la prise en charge de votre appel et selon disponibilité. Hors coût de la communication au service client (0,34€/min depuis un poste fixe). (5) Offre et tarifs TTC valables pour toute nouvelle souscription simultanée à Noostv Magic et à Noosnet du 11/04/05 au 30/06/05. Durée minimum d'abonnement de 12 mois. Pendant le mois en cours de l'installation + 11 mois : Noostvnet 1 mega est à 35€/mois, Noostvnet 4 mega à 40€/mois et Noostvnet 10 mega à 45€/mois. Vitesse nominale maximum descendante. Disponibilité du 10 mega selon localisation géographique. Le modem est mis à disposition gratuitement durant toute la durée de l'abonnement. Les options Sécurité internet et Contrôle parental sont incluses, à la demande, dans les Packs. A l'issue de la promotion, les tarifs des packs Noostvnet 1 mega, 4 mega et 10 mega, passent respectivement à 44,80€/mois, 49,80€/mois, et 54,80€/mois et les options Sécurité internet et Contrôle parental sont facturées respectivement à 5€/mois et 2€/mois. Offre non cumulable avec d'autres promotions en cours. Offre disponible sur certains réseaux Noos.

0 826 020 991
noos.fr
(0,15€/min depuis un poste fixe)

il y a quelque chose de magique entre nous



par Cyd

Le patch, l'ami du joueur PC, le bout de programme qui fait basculer une sombre daube dans l'univers rose et féérique du jeu potable. Et aussi l'enfer du joueur quand il n'est pas disponible, voire annulé, pour d'obscures raisons économiques. Vous êtes sur la page qui va vous sauver la vie (peut-être). Lisez en silence.

Act of War

PATCH 2

Nouveau patch pour le jeu de stratégie en temps réel d'Atari. Outre diverses corrections de bugs, cette mise à jour améliore les replays en ajoutant de nouvelles fonctionnalités et informations. On note également que des mesures anti-triche ont été mises en place. Si un tricheur est détecté lors d'une partie il sera immédiatement éjecté du jeu avec une défaite à son actif. Côté optimisation, on notera que le téléchargement des profils de joueurs et la bande passante ont été améliorés. Pour finir, sachez qu'une nouvelle map nommée Alcatraz a été implémentée.



Star Wars KOTOR II : The Sith Lords

PATCH 2

Obsidian Entertainment vient de sortir un patch sans réel nouveau contenu pour son jeu d'action/aventure. En fait, cette mise à jour corrige pas mal de bugs en tout genre. Des problèmes de dialogues, d'affichage et de scripts qui gênaient tout simplement le plaisir de jeu ou faisaient crasher le PC dans le pire des cas. Même si vous n'avez rien remarqué de spécial durant vos parties, installez tout de même ce patch par précaution.

Armies of Exigo

PATCH 1.4

Si vous pensiez que les trois races présentes dans Armies of Exigo méritaient d'être équilibrées, vous serez ravi d'installer cette mise à jour. De nombreuses unités et structures ont été modifiées afin de rendre les parties plus intéressantes. De nombreux bugs ont également été corrigés et quelques ajouts mineurs, aux yeux de certains, ont été implémentés. Comme la possibilité d'assigner un raccourci à un supergroup. La liste des changements est longue, très longue même. Il va sans dire que ce patch est indispensable pour tout joueur accro à ce titre.

> Tous les patches détaillés sur cette page ainsi que bien d'autres sont dans le CD et le DVD dans le sous-répertoire /patches

Le Seigneur des Anneaux : La bataille pour la Terre du Milieu

PATCH 1.02

Le jeu de stratégie en temps réel basé sur la licence du Seigneur des Anneaux se voit agrémenter d'un patch corrigeant une liste impressionnante de bugs. Mais le principal attrait de cette mise à jour est le nombre phénoménal de changements concernant l'équilibrage du jeu, que ce soit au niveau des unités ou des maps. EA Pacific a également modifié quelques détails concernant les parties en réseau. Un joueur qui se déconnecte prend désormais une défaite à son actif. Ceci permet de sanctionner les petits malins qui s'amuse à couper leur connexion en pleine partie lorsqu'ils voient la défaite pointer le bout de son nez.

FIGHT FOR YOUR ROOTS



BUILT TO RESIST
www.eastpak.com

BATTLEFIELD 2 BATTLEFIELD 2 BATTLEFIELD 2 B

P

ourquoi ne pas partir en vacances en Suède cette année ? Pour voir les jolys lacs, le réseau téléphonique formidable, mais aussi plusieurs animaux très intéressants comme par exemple l'élan majestueux.

Un jour, ma sœur a été mordue par un élan... Mais ce n'est pas pour ça que je suis allé à Stockholm : j'y suis allé pour visiter les locaux de Digital Illusions (Dice) et rencontrer Lars Gustavsson, le lead designer de Battlefield 2. Eh ouais, nous autres à Joystick, on est comme ça : quand on a pas envie de jouer en LAN à la rédac (Bishop triche tout le temps), on prend un avion et on va directement voir les concepteurs, histoire d'essayer leurs nouveautés pendant deux ou trois heures tout en se gavant de sushis et de petits fours. Ça faisait



Vous préférez quoi : nettoyer des tranchées à la mitrailleuse, égorger des gardes ou les sniper à 300 mètres ? Vous êtes plutôt batailles de chars, attaques au sol ou combats aériens ? Simple troufion, Sergent Courage ou Capitaine Fracasse ? Pas besoin de choisir dans Battlefield 2 : on peut tout faire.



C'est pas très sport de venir mitrailler notre porte-avions !

un moment qu'on avait envie de mettre la main sur BF2. Le front des FPS multi est un peu trop calme depuis quelques mois et les mods attendus pour Half-Life 2, Doom 3 et Far Cry n'en finissent pas de se concrétiser. On attend donc de Dice qu'ils nous ravigotent tout ça avec enfin un digne successeur au mythique BF1942. Car les Suédois en ont les moyens : acheté par Electronic Arts à l'issue d'une bataille financière mouvementée, le studio mobilise maintenant pas moins de 200 personnes sur plusieurs projets pour consoles et PC. Mais au fait, Lars, quelle guerre allons-nous gagner cette fois-ci ?

Battlefield Axe du Mal

O.K. j'admets, question idiote. Dans BF2, les combats opposent donc les gentils Américains aux infâmes Orientaux. Plusieurs modèles d'Orientaux : des Moyens et des Extrêmes, des vils Iraniens et des fourbes Chinois. Inutile de nous attarder sur le prétexte à tout ça, la seule chose à retenir c'est que les deux camps sont équilibrés d'un point de vue technologique : chars lourds Abrams contre T-80, hélicoptères Apache contre Hind, chasseur bombardier F-35 contre Su-34... Quelques embarcations légères sont disponibles pour faire mumuse sur l'eau, mais cette fois pas question de piloter de porte-avions. Zut, j'aurais passé mon permis pour rien. En parlant de porte-avions, Lars et moi on vient d'apparaître sur le pont d'envol d'un gigantesque transport de troupes du Marine Corps. Il y a une plage à prendre d'assaut et des forces enne-

PAR Atomic

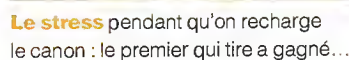
GENRE : TORNADE MULTIJOUER
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : DIGITAL ILLUSIONS/SUÈDE
SORTIE PRÉVUE : JUIN 2005

BATTLEFIELD 2 BATTLEFIELD 2 BATTLEFIELD 2 BATTLEFIELD 2

BATTLEFIELD

2





La vue « iron sight » est à peu près indispensable pour espérer toucher quelque chose à la mitrailleuse.



La chasse est ouverte

Fetour sur le porte-avons. Lars, confus, me propose de remonter dans un hélico. Avant que j'ai le temps de décliner poliment, un Hind s'approche et nous mitraille. Lars est aussitôt déchiqueté, mais je dégaine ma puissante M60 et je riposte en serrant les dents. Prends ça, ordure de spawn campeur ! Le pilote ennemi éclate de rire, s'essuie les yeux en pouffant et m'éparpille sur 300 mètres avec une volée de roquettes. « LOL ». Je hais les Suédois. Je réapparaiss, j'entre dans une tourelle de défense aérienne sur le flanc du navire et j'accroche le Hind dans mon viseur. Vroouuch, vroouuch : tiens mon gars, te voilà deux SAM infrarouges aux fesses. Larguant des brouettes de leurres thermiques, dans une manœuvre réflexe stupéfiante d'habileté, le pilote parvient de justesse à esquiver la mort... pour arriver juste à portée de tir de mon canon rotatif six tubes de 20 millimètres. VRRRRRRRT. Il se transforme aussitôt en brouillard de copeaux métalliques. LOL, sonuvabitch ! Pendant ce temps-là, Lars a trouvé un avion F-35 à décollage court. Je fais semblant de ne pas l'avoir remarqué, mais il insiste pour me montrer quelque chose. Finalement, il m'emmène faire un tour, je laisse tomber des bombes à guidage laser sur des pauvres types qui ne peuvent pas se défendre, c'est très plaisant. Lars m'explique que le moteur réussit à afficher le terrain jusqu'à environ 600 mètres : ce serait beaucoup trop peu pour un vrai simulateur, mais suffisant pour un jeu arcade comme BF2. Et puis, on peut quand même faire de belles choses et piloter tout en finesse, par exemple regardez bien l'arbre là-bas, euh vous êtes sûr, il est très près du sol quand même, oui oui regardez, je vais...



Voilà... Et... Aaah non !!! Bien, nous voilà tous les deux morts. J'explique à Lars que j'ai assez vu la partie aérienne et que maintenant je me sentirais un peu plus en sécurité sur le plancher des vaches.

Maldita: c'est pareil en bas

après une ou deux balles dans la tête, je constate qu'à terre aussi les combats font rage. Pour l'occasion, Lars m'explique un peu comment fonctionne le système de squad inclus dans le jeu. C'est tout bête : avec une interface très simple, des coéquipiers s'associent comme ils veulent, leurs positions respectives et le cap à suivre sont affichés sur la mini-map. Il est possible de discuter directement au microphone par voice over IP, ce qui permet d'éviter que trente personnes jacassent en même temps sur le canal général. Détail intéressant, le chef de squad est une sorte de point de spawn mobile pour ses coéquipiers : de cette façon, il est très facile de se regrouper après un passage au cimetière, pas besoin de cavalier partout pour retrouver ses potes. Cette fois, je fais un peu plus attention aux classes implémentées dans le jeu. L'Assaut est un grunt banal, armé d'un M16 ou d'une kalashnikov, avec en prime un lance-grenades pour faire des misères aux gens qu'on n'aime pas. Le sniper est équipé d'un fusil de précision et de mines directionnels pour défendre ses arrières. Le Machine Gunner trimballe une mitrailleuse, très imprécise si on se déplace mais mortelle pour les tirs de



barrage, avec en prime des sacs de munitions à distribuer à ses copains. Le Spec Op est un ninja des forces spéciales. Balaise à courte portée, il a aussi des charges de C4 télécommandés pour tendre des embuscades ou faire sauter des objectifs stratégiques : ponts, radars, pièces d'artillerie... L'Ingénieur est là pour réparer les blagues des Spec Ops adverses et rafistoler les véhicules, mais ce jardinier prolifique peut aussi semer des mines antichars un peu partout. Le Médic recolle les morceaux de ses camarades abîmés, il peut remonter leur barre de vie ou sauver les mourants à grands coups d'électrochocs.



GZZZZT ! Allez réveille toi, c'est pas le moment de dormir !



BF2 ne serait pas un vrai Battlefield si on ne pouvait pas sniper des mitrailleurs imprudents.





Black Hawk au tapis

mais mon chouchou, c'est l'anti-char : armé d'un vulgaire pistolet-mitrailleur, il ne fait pas long feu contre l'infanterie adverse.

En revanche, son lance-missiles est merveilleux pour blaster tanks, transports de troupes blindés et hélicos imprudents qui font du vol stationnaire au-dessus des toits. Tiens, pas de soldat armé à la fois d'une mitrailleuse et d'un lance-roquette cette fois-ci ? Mais pourquoi donc, sourire sadique, ça marchait pas bien dans Battlefield Vietnam ? Hin hin, ce pauvre Lars devient tout rouge : oui, c'est vrai que c'était comme ça au début, mais ensuite cette petite boulette a été corrigée dans un patch, blabla... D'après ce que j'ai pu constater, l'équilibre des classes du jeu semble bien meilleur cette fois-ci. Dice a d'ailleurs prévu un système de statistiques détaillées résumant la façon de jouer de chacun : le temps passé avec chaque classe, les frags, les minutes de pilotage d'hélicoptère, etc. Ces petites stats sont associées à un système de badges et de médailles, pour inciter les joueurs à découvrir toutes les facettes du gameplay au lieu de passer leur vie à sniper comme des crétins. Le but étant bien sûr à terme de promouvoir le teamplay... Dans le même ordre d'idée, les conducteurs de véhicules reçoivent également des points pour les récompenser des frags de leurs passagers. Symboles d'expérience, les points gagnés servent à monter en grade, ce qui débloquent des armes bonus supplémentaires et permet d'être prioritaire si on souhaite postuler pour devenir Commandant.

Le panneau de gestion des squads n'a vraiment rien de compliqué.



Parmi les responsabilités des mécanos : l'entretien des batteries d'artillerie.



Boum, boum ! Rien de tel qu'une salve d'obusiers pour déloger un vilain campeur !

Doug Lombardi en mange son chapeau

Oui, parce que je ne vous ai pas dit : BF2 inclut le principal argument de vente de TF2, le célèbre vaporware de Valve. Un joueur peut être désigné responsable de la stratégie, ce qui signifie qu'il joue normalement mais qu'il a aussi accès à tout moment à une carte générale de la zone avec vue satellite temps réel, zoomable jusqu'à distinguer les gens. Tous les joueurs ont la capacité de signaler la présence d'ennemis par radio, ça prend deux clics et pendant quelques secondes les méchants sont visibles sur la minimap par toute l'équipe. Mais le Commandant, lui, il peut faire ça avec sa vue aérienne et ainsi révéler à ses troupes les emplacements de tous les snipers. Il peut donner des waypoints à ses squads, leur parachuter du ravitaillement tout cuit



dans le bec, envoyer des drones en reconnaissance au-dessus d'eux et même ordonner des frappes d'artillerie ! Les sabotages perpétrés contre son matériel par les forces spéciales adverses sont par contre une nuisance permanente, il doit donc aussi penser à déployer des ingénieurs pour tout réparer.

Pareil, mais mieux

et c'est comme ça qu'avec Lars on s'est retrouvés à miner des ponts pour gêner les mouvements des tanks adverses autour d'un aéroport, à défendre des radars, à ramper sous des wagons pour approcher d'un objectif ennemi sans se faire repérer, à cavalier comme des fous derrière un écran de fumée pendant qu'un T-80 essayait de nous buter, à attendre en embuscade sur les toits et à descendre en flamme au missile antichar un hélico de transport bourré de soldats ennemis, à se faire obliterer sur place par un barrage vengeur d'artillerie lourde... J'en ai fait des choses en deux heures ! Plusieurs véhicules terrestres permettent de retrouver les sensations de BF1942 : rouler à tombeau ouvert dans des petites rues défoncées, sauter partout dans les dunes avec une jeep, klaxonner comme un fou en écrasant des soldats ennemis paniqués... En fait, c'est même encore mieux qu'avant : par exemple, les transports blindés sont nettement plus efficaces. Non seulement les passagers peuvent rafaler par les fenêtres tout à loisir, mais en plus les médics, mécanos et porteurs de munitions embarqués dans un camion se mettent automatiquement à ravitailler tous leurs copains à proximité. Forcément, ça incite à jouer en groupe. Les



Chic, un cadeau ! Merci Papa Noël !

La vue d'ensemble du **Commandant** lui permet de coordonner l'action des différents squads.



tourelles mitrailleuses sont aussi beaucoup plus convaincantes : elles ont un bouclier sur l'avant. De plus, quand on a un peu trop la trouille, il suffit de se baisser pour disparaître complètement, bien à l'abri derrière le blindage. Fichtre, c'est à croire que chez Dice, on écoute les critiques.

Communauté choyée

Ia preuve : ils ont également programmé des bots. Mais des vrais cette fois-ci, pas des automates ridicules. Bien sûr, le centre du concept BF reste le jeu online entre humains, mais les bots sont bien suffisants pour s'entraîner seul et découvrir les grandes lignes du gameplay ! Ils ont beau ne pas être très doués individuellement, ils arrivent cependant à jouer en équipe, à utiliser efficacement les véhicules, à sécuriser méthodiquement les objectifs et de façon générale à me botter les fesses quand je ne suis pas concentré. Que demander de plus ? Un bon netcode, des serveurs costauds et des outils pour les mods ! O.K., pour le netcode on peut pas encore être sûr, mais a priori ça devrait tenir la route. Pour les serveurs faudra demander à EA, en principe ils ont les sous pour prévoir quelque chose de pas mal. En ce qui concerne les mods, cette fois Dice a compris : soutien maximum des mod-makers dès la sortie du jeu, avec tous les utilitaires dispos. C'est dingue ça : depuis qu'ils ont embauché l'équipe du mod Desert Combat pour les aider, c'est comme s'ils avaient changé de politique vis-à-vis des créations de leurs fans. Quoi qu'il en soit, mon copain Lars m'a convaincu, BF2 va déchirer. Encore un peu de patience : ça sort très bientôt.



TELEX TELEX TELEX TELEX

Quake 4...



...sortira avant la fin de l'année ! Ce n'est pas mon petit doigt qui me l'a dit mais Raven et Activision, des sources un tantinet plus fiables. Profitez donc du temps qu'il vous reste pour dire adieu à vos amis, votre vie sociale s'autodétruit dans quelques mois.

Le mois dernier, je parlais de trou noir pré-E3. Un néant ludique annuel où les jeux se comptent sur les doigts d'une main atrophiée. Figurez-vous que je le regrette amèrement ce mois-ci... Sur vingt tests, il n'y a qu'une excellente note, quatre jeux à 6/10, trois titres qui sauvent les meubles à 5/10 et le reste qui se noie gentiment jusqu'au 1/10 sans appel. Je vous épargne la moyenne générale, c'est pitoyable. Joystick noterait trop dur ? Même si certains éditeurs aiment à le faire croire, c'est malheureusement loin d'être le cas. Notre analyse est plus lucide : le marché PC se débat sous les titres médiocres parce que nombre d'entre eux sont développés en vitesse pour des budgets ridicules, souvent dans les pays de l'Est où les développeurs sont bien meilleur marché. Les gestionnaires à l'origine de ces projets n'ont aucune idée de ce que devrait être un jeu vidéo digne de ce nom, ou pire, le savent pertinemment mais n'ont pas envie de prendre le moindre risque financier. Des produits vite développés, vite (peu) vendus et vite oubliés. Et sur le nombre, il y en a bien un qui se vendra correctement non ? Non. Quand on voit le gâchis que peut provoquer une sortie anticipée comme celle de Boiling Point, on ne peut que féliciter un THQ qui continue d'investir pour tenter de faire de Stalker un véritable hit. S'il y a des différences évidentes de talent entre les développeurs, ce sont surtout les détenteurs des carnets de chèques en Europe de l'Ouest ou aux États-Unis qu'il faut blâmer pour penser que leur démarche a la moindre chance de fonctionner à moyen terme. En tout cas, de notre côté, nous n'oublions pas qu'un jeu, c'est entre 40 et 60 euros à sortir de votre poche. Et on fera en sorte de continuer à vous prévenir quand ça n'en vaut pas la peine, en vous expliquant clairement pourquoi. Même si ça ne fait pas plaisir à certains.

Phrase à la con

Mardi 29 avril - 17h20
Bishop : 'tain, ça fait un moment qu'il est 17 h là.

FAITES-LE VOUS-MÊME



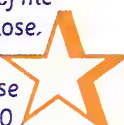
L'armoire est fermée, le sac sur le dos, la veste enfilée... Pas de doute : je suis prêt à prendre mes vacances dûment méritées.



Pourtant, la voix taquine de mon rédac'chef me laisse deviner que j'ai oublié quelque chose.



Effectivement, j'allais omettre de vous parler d'Astronoid, un jeu de course dans l'espace développé par Aleph0



et qui s'annonce plutôt sympathique avec ses nombreux vaisseaux et ses différents modes de jeu. Dites, ça vous embête de l'essayer pour moi ? J'ai un train à prendre et comme le beta-test est ouvert à tous... Pour les inscriptions, c'est à cette adresse : www.astronoid.net. Moi, je file. Bisous. (Ndlr : signé Bishop. Oui oui, on balance).



DITO

Caféine

ILS INSISTENT, LES BOUGRES

Encouragés par l'immense succès de leur première arnaque... adaptation de Matrix, Shiny Entertainment décide de repasser une nouvelle couche de peinture noire et verte sur nos moniteurs. Après Enter the Matrix et The Matrix Online (de Monolith), voici donc Path of Neo qui vous entraînera sur les pas du messie d'ici fin 2005. Reprenant diverses scènes de la trilogie, plus d'autres tirées d'Animatrix, le gameplay vous invite à les vivre en direct live et joystick en main, à coup de latte et de shotgun. Alors, enfin un bon jeu tiré de cette licence ? Avec une réalisation Xbox/PS2, la réputation de Shiny et la tronche inexpressive modélisée de « Qu'est mou » Reeves, va falloir un miracle pour qu'on y croie vraiment. Attendons de voir en cachant tant bien que mal notre indifférence.



Around Ze Weurld



Ah, j'avais gardé l'espoir que mon appel désespéré du dernier numéro aurait trouvé un écho chez nos lecteurs. Je m'attendais innocemment à crouler sous les photos de glandage au taf en pleine lecture de Joy. C'est raté. Mais je ne désespère pas. En attendant, le sosie de William Sheller nous fait parvenir des images de sa croisade pour initier la population de Melbourne à la bonne parole ludique de notre fine équipe. Qu'il soit loué d'une telle initiative. Et puis comme ça, il en a profité pour draguer des petites Australiennes. Quel talent !

Hacker sans le savoir

Il fallait bien que ça arrive, Google vient de faire son premier faux pas. Suivant sa logique périlleuse de sortir une nouveauté toutes les deux semaines, le géant américain proposait aux internautes le « Google Web Accelerator », une application censée faire gagner de précieuses secondes au chargement des pages. Un peu le genre de trucs qu'on trouvait partout il y a cinq bonnes années et souvent prétexte à coller cinquante spywares sur le PC. La différence, c'est que cette fois ça semblait honnête et bien foutu.

La petite extension (pour IE ou Firefox) utilisant un système de cache afin d'accélérer l'affichage des pages les plus demandées. Là où ça a méchamment coïncé, c'est quand quelques participants à des forums ont constaté avoir accès à des messages privés qui ne leur étaient pas destinés, ainsi qu'à des infos confidentielles ou autres mots de passe. Alertés de ce léger souci, Google a désactivé l'accès à son application seulement trois jours après sa mise en service. Si tout va bien, ils devraient en proposer une version plus sécurisée d'ici peu. Ce qui nous laissera peut-être le temps de leur expliquer que le haut débit est aujourd'hui une réalité.



Coup de Boule



« On manque de nouveaux concepts ! L'originalité se meurt ! Il faut réagir ! »

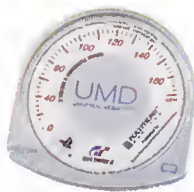
Voilà probablement quelques-unes des formules scandées lors du dernier brainstorming

chez Micro Application. D'où l'idée d'Incredibleball, jeu de course déjanté où l'on dirigerait une boule sur des circuits totalement farfelus. Comme dans Marble Madness, vous dites ? Que nenni, puisqu'on vous dit que c'est o-ri-gi-nal. La preuve : on pourra piloter son « véhicule » seul ou en multi à travers de nombreux modes de jeux comme des courses bien sûr, mais aussi du « Capture The Flag » ou des modes encore obscurs tels que « Arcade Football » ou « Chasse à l'Homme ». Vous voyez ? Il ne se moquent pas de nous chez Micro App'. De plus, l'accent sera mis sur l'aspect communautaire puisque le joueur pourra construire et partager ses propres circuits via un site dédié permettant également de comparer ses propres records à ceux de ses nouveaux amis. Mais...

Tout ça ne serait pas une repompe totale du concept de Trackmania ? Ah ben si. Ils n'auraient donc rien foutu pendant tout ce brainstorming ? Ah ben non.



Il suffit de pousser très fort



Un petit malin en pleine overdose de temps libre s'est amusé à casser la protection des UMD de la Sony PSP. La portable (dont on attend la sortie en Europe pour septembre) n'aura donc tenu que quelques mois face aux assauts des plus vaillants hackers de la planète. Un drame pour Sony ? La mort de la console à moyen terme ? Certainement pas. Il n'existe en

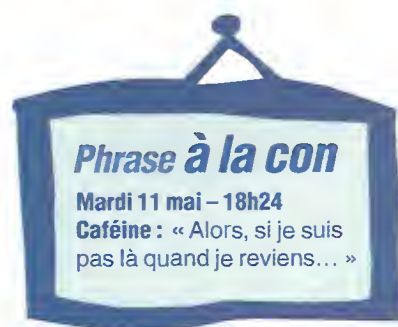
effet pas de support UMD vierge et l'odieux individu n'a pu que copier l'intégralité du contenu sur son PC au format ISO. En clair, il est maintenant possible de graver les films ou les jeux PSP sur des CD, voire des DVD. Ce qui doit sûrement être fabuleux une fois qu'on a pigé comment faire rentrer la galette dans la portable.





C'est à cette heure-ci qu'on arrive ?

Après des mois d'une interminable attente, passés à essayer de ne pas craquer sur la version PS2 (pour ne pas spoiler), voici venir enfin la version PC de GTA San Andreas, le simulateur de racaille de nos amis de Rockstar. Comme on ne se refuse rien, on est allé faire un tour à Londres, dans les bureaux du développeur, pour tripatouiller la souris dans quelques niveaux de cette conversion tant attendue. Et nos premières impressions sont, incroyablement, excellentes : si le contenu reste inchangé (même pas un petit niveau inédit, les rats), le moteur 3D s'exprime enfin dans toute sa splendeur. Le champ de vision est sans commune mesure avec son équivalent console, les textures sont plus fines, plus détaillées, bref de quoi faire plaisir à tout ceux qui ont jugé bon d'investir dans une carte graphique de dernière génération. Bon, je m'enflamme un peu, ils n'ont pas remodelisé les persos pour autant... Le titre sera disponible dès le 10 juin chez tous les bons revendeurs. La prudence m'inciterait d'ordinaire à vous conseiller de patienter jusqu'au test, mais je pense qu'il y a peu de chance pour qu'ils se ratent.



Le dernier samaritain



Les réflexes citoyens, c'est bien, mais quand ça frappe des déséquilibrés, ça peut rapidement se transformer en cauchemar. C'est ce qu'a dû se dire ce pauvre Polonais dont le véhicule était tombé en panne sur l'autoroute. Imaginez sa joie lorsqu'un automobiliste allemand s'est proposé de le remorquer jusqu'au garage le plus proche. Un bel exemple de civisme qu'on aimerait voir plus souvent sur les routes. Ou pas. Notre malheureux accidenté a dû plutôt pencher pour cette seconde impression lorsque son sauveur s'est inexplicablement mis à foncer à plus de 160 km/h en le traînant, lui et son véhicule, dans son sillage. Quelques coups de klaxon et embardées désespérées plus tard, l'équipée sauvage s'est finalement immobilisée et le chauffard a gagné un séjour direct à l'hôpital psychiatrique le plus proche. Au moins, son geste insensé aura servi à quelque chose : on sait désormais que, contrairement à la croyance populaire, les voitures des pays de l'Est ne se désintègrent pas au-delà des 100 km/h.

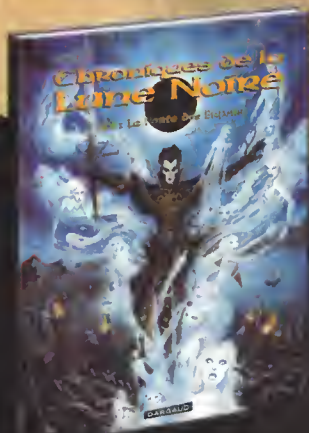
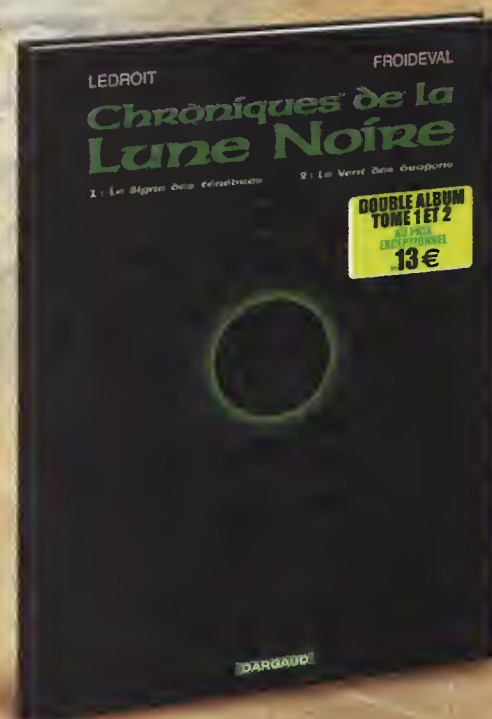


LA PLUS GRANDE SAGA DE LA BD D'HEROIC FANTASY !

Chroniques de la Lune Noire



OFFRE DECOUVERTE !
TOME 1 ET TOME 2
DANS UN DOUBLE ALBUM
A 13 EUROS



ET À PARTIR DU 10 JUIN,
RETROUVEZ LE TOME 12 EN LIBRAIRIE

DARGAUD
www.dargaud.com

Identité secrète

Vous en avez votre claqué de Battlefield 1942 ? Pas intéressé par le contexte moderne de sa suite ? J'ai ce qu'il vous faut ! Ça s'intitule Beyond Blitzkrieg et c'est du gros jeu massivement multijoueur dans un contexte de Seconde Guerre mondiale. Au programme, des champs de bataille immenses, des véhicules par dizaines et un petit aspect RPG pour faire évoluer son joli soldat. Waouw ça s'annonce super bien tout ça, qu'est-ce qu'on va s'amuser en juin, dites donc. Oui, sûrement, sauf qu'en fait il s'agit du célèbre World War II Online renommé à l'occasion de sa sortie en Europe. Pour rappel, le bougre est déjà sorti depuis près de vingt ans outre-Atlantique. Ah tiens non, Atomic me dit « seulement quatre ». Ça alors, en voyant les screens j'aurais pourtant juré que...



Big Fish

Glenn Hopper, pêcheur australien, assouvissait tranquillement sa passion sur son bateau lorsqu'un maquereau d'un mètre cinquante de long a jailli de nulle part pour lui mettre un énorme coup de tête. Il faut dire que l'embarcation filait à vingt nœuds et que le poisson arrivait dans le sens contraire. On imagine sans trop de peine le choc enduré par le pauvre homme qui n'a rien pu faire d'autre que valdinguer au fond du bateau. Légèrement blessée, la victime a pourtant pris cette histoire avec humour en déclarant qu'il s'agissait sans doute de la vengeance de l'animal sur son prédateur. Je pense que vu les circonstances, il est surtout ravi de ne pas avoir opté pour une passion plus risquée. Comme la chasse au bison.



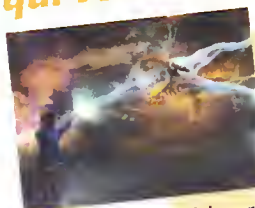
Service des Ponts et Chansons

Après avoir botté les fesses de Kerberos, Dario récupère son trône et règne en paix sur la petite communauté des Settlers qui, du coup, s'ennuie ferme. Ça fait quatre épisodes qu'ils rejoignent les champs de bataille en chantant, alors vous pensez bien que cultiver des champs et miner du fer pour autre chose que l'effort de guerre, ça leur fait tout bizarre. Le meunier s'endort, son moulin va trop vite, etc. Du coup, Ubisoft leur a concocté une nouvelle menace sous la forme d'un pack d'expansion nommé The Heritage of Kings. Nouvelle campagne, nouvelles cartes, nouvelle unité (les fusiliers) et quelques héros fraîchement débarqués. Les joueurs auront notamment la possibilité de construire des ponts. Oui, des ponts de toutes sortes, pour danser dessus comme à Avignon, je suppose.

En même temps, ils auront un peu autre chose à faire, comme utiliser l'éditeur de cartes pour modeler leurs propres terrains et y planter des arbres ou des choux. À la mode de chez nous. Il faut vraiment que je dorme un peu, moi.



Harry, un sorcier qui vous vend du bien



Le (de moins en moins) jeune sorcier Harry Potter™, accompagné de ses amis Hermione™ et Ron™, revient sur nos écrans en novembre avec une coupe de feu. Bah,

si ça les amuse de faire cramer le cinéma... Bref, vous pensez bien qu'Electronic Arts® préparait déjà le terrain pour son cinquième jeu basé sur cette licence juteuse. Harvey Elliott™, producteur exécutif chez EA UK® se dit « très impatient de voir le film [...] Nous avons été en mesure de développer un jeu qui [le] complète parfaitement ». Euh comment il le sait, s'il a pas vu le film ? Hein ? Ah ah, pris au piège, Harvey ! Quoi qu'il en soit, il paraît que les joueurs éprouveront « toutes les émotions du film, du Camping® de la Coupe du Monde® de Quidditch™ au duel saisissant® avec Lord Voldemort™ en personne ». Apprêtez-vous donc à de grandes aventures® en coopératif jusqu'à trois joueurs, avec des manettes qui vibrent® (je rappelle le copyright pour Sony qui ne savait pas) quand on décharge sa baguette. Cool™.

Et tu dances danses danses danses...

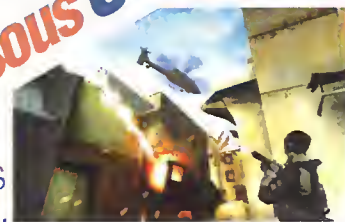


Si vous suivez un peu le mag', vous aurez sans doute remarqué qu'en dehors des jeux vidéo, j'ai une autre passion : la musique. Parce que bon, je ne me trimballe pas dans la rédac avec un casque autour du cou juste pour faire joli. Parfois, je me le pose sur les oreilles pour m'isoler des plaintes hard-rockesques qui s'échappent des enceintes de Bishop. Tout ça pour vous dire que si vous avez envie de laisser parler votre talent, eJay vient de sortir le premier soft de sa nouvelle gamme « Virtual Music Studio », baptisé Dance 7. Avec ça, vous allez pouvoir produire du tak-boum à l'envi, sans passer par la case solfège. Le soft est blindé de « samples » libres de droit et si vous en manquez, il sera également possible d'en télécharger de nouveaux. Allez, au taf, bande de feignasses et envoyez-nous vos créations, qu'on ait de quoi foutre la migraine à Bishop.

Télex... Télex... Télex... BETA-TEST...
... est le nom d'une nouvelle émission télé parlant de jeux vidéo. Originalité : ce sont des membres du public qui testent en avant-première les titres sélectionnés. Ça passe sur la chaîne La Locale et les infos pratiques sont là : <http://www.betatest.tv/>

Après l'annulation pure et simple de Ghost Recon 2 sur PC et la vague de suicide de fans qui a suivi, Ubisoft s'est voulu rassurant : Rainbow Six Lockdown est toujours bel et bien en chantier. Il sortira sur consoles en septembre. Quant à la version PC, elle se voit reportée à pfioù... 2006 au moins, quelque part par là. Ou pas. Ouais, ben

Tout est sous contrôle
on est super rassurés là.



Minorité absolue

Parfois, quand l'administration bafouille, ça donne des résultats rigolos. En Angleterre, par exemple, à l'occasion des élections législatives, la famille Ryland a eu la cocasse surprise de découvrir dans la boîte aux lettres une carte d'électeur pour leur rejeton Oscar, âgé d'à peine... 18 mois. Pour rappel, il en faut tout de même 198 de plus pour pouvoir voter. Pete, le papa, a pris ça avec humour : « Nous pensons que c'est génial. Nous sommes tous pour que les jeunes s'intéressent à la politique. Il s'est beaucoup entraîné à faire des croix avec ses crayons. » Mouais, moi ça ne me fait pas marrer du tout. Non mais c'est vrai quoi : donner le droit de vote aux nourrissons, c'est n'importe quoi. Et pourquoi pas aux femmes tant qu'on y est ?



abonnez-vous ! à joystick

+ DE 50 % DE RÉDUCTION

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
et recevez en cadeau un tapis de souris Joystick !

* Dans la limite des stocks disponibles

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement, dans une enveloppe affranchie à :
Joystick Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

2 ans / 22 n°s de Joystick - 70 €

au lieu de 143 €, soit **4 MOIS DE LECTURE GRATUITE !**

JE CHOISIS : l'édition CD ☐ l'édition DVD ☐

Je joins mon règlement à l'ordre de Joystick par :

☐ Chèque bancaire

☐  cryptogramme

Expire le : (validité minimale 2 mois)

Date et signature obligatoires :

Nom :

Prénom :

Adresse :

Ville : Code postal :

Tél : Date de naissance : 19

e-mail :

Quelle console utilisez-vous : ☐ Playstation ☐ Game Cube ☐ Game Boy Advance ☐ Xbox
De quel matériel informatique disposez-vous : ☐ PC ☐ Mac

• Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux (au 01/01/2005). Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 30/06/2005. Pour l'étranger, nous consulter : 01 44 84 05 50 ou par e-mail : abofuture@diapinto.fr. Conformément à la loi informatique et liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐.

PQ71

+ DE 50 % DE RÉDUCTION



GENRE : RTS INTENSE
ÉDITEUR : ZUXXEX ENTERTAINMENT
DÉVELOPPEUR : REALITY PUMP/POLOGNE
SORTIE : AOÛT 2005

EARTH 2160



Pour une immersion totale, on pourra même provisoirement basculer en vue à la première personne.

Quand je vous disais que c'était chaotique... Earth 2160 n'est pas un jeu pour les n00bs.



Un fois de plus, la race humaine a un peu trop forcé sur la déconne. En 2150 déjà, ils avaient réussi à faire péter la Terre, ne laissant qu'une poignée de survivants s'exiler sur Mars et y bâtir un monde nouveau et meilleur. Sauf que, dix ans plus tard, après avoir terraformé la planète rouge et reconstruit une ébauche de civilisation, la nature humaine reprend le dessus et tout le monde se remet sur la tronche : Dynastie Eurasienne, Lunar Corporation et UCS se refont la guerre, comme au bon vieux temps. Et pour corser le tout, avec tout ce raffut, les belligérants réveillent par mégarde une race extra-terrestre

pas franchement sympathique qui pionçait sous la surface. Et qui va se mêler aux débats... Earth 2160, c'est du RTS pur jus (du genre qui met Atomic en transe) bourré de micro-management et de centaines d'unités qui s'étripent dans un chaos visuel que seuls peuvent décrypter les stratégies les plus vifs. Chacune des quatre factions qui peuplent l'univers sera jouable et disposera d'un mode de fonctionnement qui lui sera propre. La Dynastie Eurasienne, par



exemple, est une faction classique de RTS, qui récolte des ressources et évolue suivant un arbre technologique standard. Les Aliens disposent quant à eux d'une « Reine », personnage central et vital qui peut se cloner pour donner naissances à de nouvelles unités. La Lunar Corporation peut « empiler » ses différents bâtiments pour former une base centralisée... Etc.

LE SECRET DE MON ZUXXEX

Hormis les unités qu'on produit, on pourra également compter sur la présence de Virtual Agents, sorte de mercenaires disposant de capacités propres, qu'on peut recruter selon un système d'enchères et dont il faudra également s'occuper sous peine de les voir vous désertir pour le camp ennemi. L'idée est plutôt sympa : outre le fait que ces agents vont vous permettre de réaliser certaines tâches particulières (commander des unités, augmenter le rendement de vos mines, espionner l'ennemi), ils pourront également servir à assécher les finances de vos adversaires en faisant monter les enchères. La construction des unités est modulaire, c'est-à-dire qu'à partir d'une base commune, vous pouvez décliner le look et les fonctionnalités de vos troupes comme bon vous semble. Vous voulez plutôt une grosse mitrailleuse lourde ? Ou deux lance-missiles qui font mal ? Tout ou presque est possible. Du côté de la technique, le moteur 3D est une véritable tuerie. Bon, O.K., la démo qu'ils nous ont faite tournait sur un gros P4 de compétition, boosté au SLI. Mais n'empêche : ça bouge dans tous les sens avec un niveau de détail qui explose ce qu'on avait déjà pu voir dans Dawn of War par exemple. Reste à voir si l'optimisation finale du produit nous permettra de faire tourner tout ça sur nos bécanes de modestes salariés. Réponse cet été.

FASKIL

BNP PARIBAS

TBW/PA/015

BNP Paribas et PlayStation
vous proposent le

ROLAND GARROS VIRTUAL TOUR

tournoi virtuel

29 avril - 4 juin 2005

PlayStation 2



Tu as entre 12 et 25 ans ? Accède au tableau final du premier tournoi de tennis virtuel sur PlayStation 2 à Roland Garros. Du 27 mai au 4 juin s'affronteront, à Roland Garros, les 64 meilleurs joueurs et joueuses issus des qualifications nationales. Du tennis 100 % virtuel dans des conditions 100 % réelles : matchs en public, retransmissions sur écran géant et accréditations identiques à celles des joueurs pros, + des centaines de cadeaux à gagner dont un voyage pour deux personnes au Tokyo Game Show 2005, 1500 € sur un Livret Jeune BNP Paribas ! Pour te qualifier, va dans l'agence BNP Paribas la plus proche de chez toi ou dans l'une des 14 villes de la tournée. Toutes les infos sur : www.rolandgarrosvirtualtour.com



BNP PARIBAS

Le règlement complet du jeu est disponible gratuitement en écrivant à Auditoire - RGVT - 9, rue du Helder 75009 Paris ou en consultant le site www.rolandgarrosvirtualtour.com. Dotations : 1^{er} prix : 1 voyage pour 2 personnes de six jours et 5 nuits à Tokyo avec 2 places pour le Tokyo Game Show et la visite d'un studio de développement d'une valeur de 10 000 € + 1 place pour la Finale Hommes de Roland Garros d'une valeur de 100 € 2^e prix : 1500 € sur un LIVRET JEUNE BNP Paribas, 1 place pour la Finale Hommes de Roland Garros d'une valeur de 100 € et un lot de 5 jeux PS2 d'une valeur de 300 €. Prix pour les 64 qualifiés : 64 packages PS2 (1 console + 1 jeu "Roland Garros 2005") d'une valeur unitaire de 179 €, 64 tenues adidas (1 haut + 1 bas) (valeur unitaire 150 €), 64 paires de baskets adidas (valeur unitaire 120 €), 1 forfait 2 jours à Roland Garros avec prise en charge (valeur unitaire 320 €), les 52 forfaits 1 jour à Roland Garros avec prise en charge (valeur unitaire 220 €). Tirage au sort sur Internet : 50 PS2 (valeur unitaire 149 €).

Exploseur d'estomac

Dans une tentative désespérée de lutte contre ce fléau qu'est la minceur, un restaurant de Pennsylvanie propose désormais le plus gros hamburger du monde. Le monstre, répondant au nom explicite de « Belly Buster », pèse pas loin des sept kilos et constitue un véritable défi contre le bon sens et les lois de la digestion.

D'ailleurs, pour motiver les téméraires à avaler cette chose, le restaurant propose un petit défi rigolo : tout bouffer en moins de trois heures. Un challenge en apparence impossible et pourtant réussi haut la bouche par une femme pesant... 45 kilos. Pour la récompenser d'un tel exploit, les responsables du bouiboui lui ont offert un paquet de super-cadeaux, comme un certificat attestant de sa performance et un t-shirt. XXL, je suppose.

En prévision.



Phrase à la con

Vendredi 6 mai - 21h40

Maoh : J'aimerais bien être une guenon.



Mister Coquin s'en va-t'en guerre

Cet automne devrait commencer ce que de nombreux bouseux américains bardés d'armes et planqués dans leur bunker sous leurs fermes attendent avec impatience : une nouvelle guerre civile sur le territoire des États-Unis. Mais seulement sur PC... désolé, ami redneck. Avec Shattered Union, PopTop Software se lance dans la stratégie tour par tour. Probablement moins rigolo que Tropic et sûrement plus violent que Railroad Tycoon 2, leurs précédents jeux. On ne se sait cependant pas encore grand-chose du gameplay qui vous placera à la tête d'une des deux armées. Réussirez-vous à réunifier le pays ? Et surtout, est-ce que ça en vaut vraiment la peine ? Réponse bientôt. Oui, je sais que les unités sur le screens sont énormes et roses. Merci de ne pas commenter.



Imagine Cup 2005



Sur l'écran, des bidules qui bougent. En tout cas, pour pas mal de monde, c'était des bidules...

Je vous avais présenté cette compétition organisée par Microsoft dans le numéro de décembre dernier. Petit rappel pour ceux qui ont séché : dans la catégorie Visual Gaming, il fallait programmer une intelligence artificielle chargée de soigner un pauvre professeur qui s'est bêtement inoculé un antidote universelle de son invention. Son produit fonctionne tellement bien qu'il en est tombé dans le coma. Vive les savants fous... Sur cette base scénaristique, plusieurs dizaines d'équipes se sont affrontées dans des combats par I.A. interposée. La finale française s'est déroulée fin avril au Wax, un bar/boîte branché de la capitale. Une occasion de voir des joueurs plus portés sur la réflexion et le code que sur les réflexes. Le plus drôle durant cette soirée était d'observer les gens qui avaient vaguement suivi l'objectif de cet événement tenter de comprendre ce qui se passait sur l'écran. Forcément, pour le bétien moyen, les combats d'I.A. ça reste assez abstrait malgré le moteur 3D qui sert à visualiser les affrontements. Flavien Charlon (20 ans), de l'Ecole Centrale Lyon, a raflé le prix dans la catégorie « étudiants » alors que Régis Hanol (17 ans) du Lycée Aragon de Perpignan s'est offert la victoire dans la catégorie « lycéens ». Les gagnants repartaient avec des PocketPC, les seconds avec des Smartphones et les troisièmes avec des Xbox + Halo 2, sûrement pour leur faire comprendre que le code, c'était pas pour eux (détendez-vous, je plaisante)... Rendez-vous cet été pour la finale internationale au Japon !



Les prix étaient remis par un ange vêtu de latex. J'ai dû rater une salle intéressante dans cette soirée moi...

Deuxième ² essai

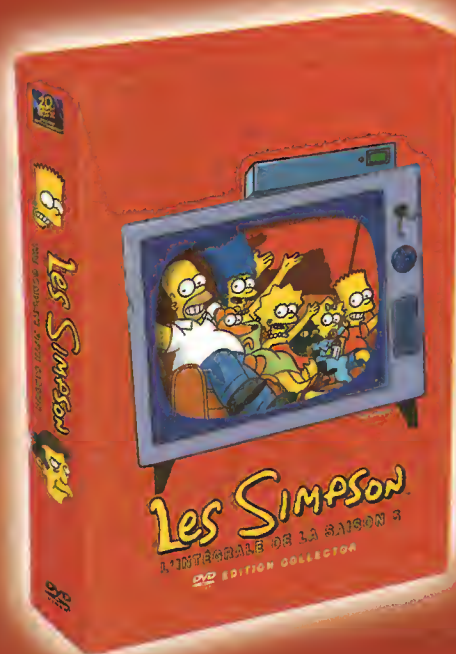
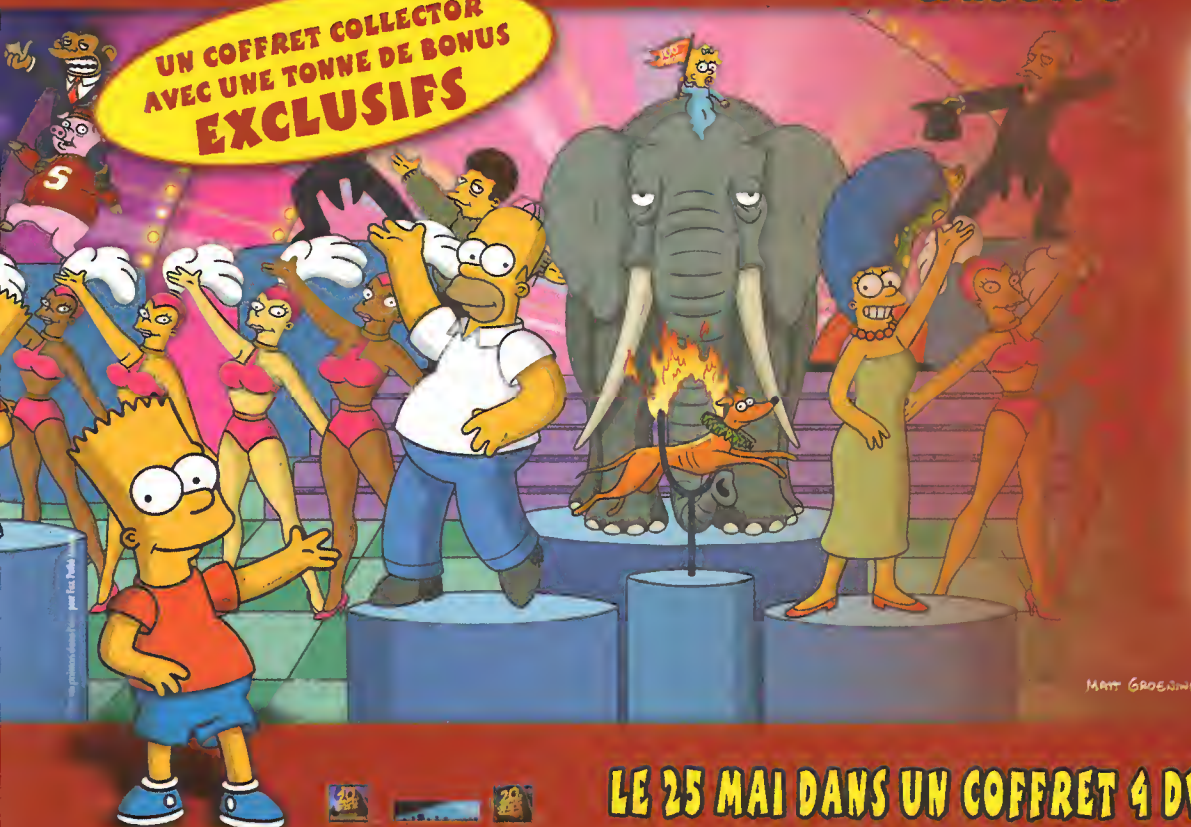
Oui, je sais, dans Joystick, on ne parle pas de console. Enfin normalement. Pour les annonces des nouveaux modèles, on fera des exceptions. Comme par exemple pour cette Xbox 2 de notre ami Billou. A priori, le nom de la machine sera Xbox 360, pour une raison sûrement ridicule pondue par un service marketing cherchant n'importe quoi pour ne pas se retrouver avec une Xbox 2 en face de la PlayStation 3. Superficiellement, on dirait un bidule sorti d'un épisode de Cosmos 1999, mais il est vrai que le résultat reste meilleur que le look de la première Xbox. Le blanc n'est pourtant pas une fatalité, la rumeur veut que la façade soit changeable facilement, comme sur les téléphones mobiles. Super... Bon, si je fais mon gros aigri de service, c'est parce que côté entrailles, la bête est mieux équipée que nos derniers PC. Vous voulez des exemples ? Le processeur est un PowerPC customisé de chez IBM à 3,2 GHz avec 1 Mo de cache. Pas mal hein. Mais si je vous dis qu'en fait la puce embarque TROIS cœurs qui travaillent tous à 3,2 GHz, en parallèle, épaulés par une unité vectorielle chacun (nommée VMX-128, une sorte d'équivalent de l'AltiVec que l'on trouve sur Mac), ça commence à faire beaucoup. Cerise sur le gâteau, chacun de ces coeurs peut traiter 2 threads (flux d'instruction) en hardware. Et dire qu'on était content de voir arriver des Athlon 64x2 et autres P4 Dual Core sur PC... La partie graphique ? Une variante de R500 par ATI, qui mouline à 500 MHz, avec 10 Mo de Ram embarquée dans la puce. Ne cherchez pas, on n'a pas d'équivalent sur PC, même à 500 euros. Rajoutez 512 Mo de mémoire GDDR3 à 700 MHz, un disque dur amovible de 20 Go et un lecteur DVD 12x pour avoir une idée de la puissance du tout. Nous reviendrons en détail sur ce gros bébé bientôt, avec un décorticage de ses problèmes de conception (il y en a) et les images des premiers jeux. Sans oublier son prix...



Les SIMPSON

SAISON 5

UN COFFRET COLLECTOR
AVEC UNE TONNE DE BONUS
EXCLUSIFS



LE 25 MAI DANS UN COFFRET 4 DVD

COMÉDIE !

Q

uelle surprise. Faites un effort, j'ai dit « quelle surprise » ! Les yeux ronds, un mouvement de recul, je sais pas moi. Un « ooh » admiratif ferait aussi l'affaire, je ne suis pas exigeant. Parce que je sais bien que votre œil de gamer, affûté à l'extrême par des heures de frag a repéré instantanément le logo Unreal Tournament, avec le chiffre inconnu de « 2007 » dessus. Dans un élan de connexions neuronales teinté d'adrénaline, le passionné en vous a déjà fait le rapprochement entre ce titre et l'Unreal Engine 3. UE3, le nouveau moteur 3D d'Epic, développé amoureusement par Tim Sweeney et sa bande dans leurs locaux cossus de Caroline du Nord. Transcendé par les perspectives de jouissance visuelle, un léger filet de bave dégouline du coin de votre bouche. C'est parfaitement répugnant, essuyez-moi ça tout de suite. Merci.

ALORS ? ALORS ?

Pour être tout à fait franc avec vous, Epic reste très discret sur ce produit et pour une bonne raison : il sera montré dans une semaine jour pour jour au moment où j'écris ces lignes. Satané E3, la rétention d'infos que provoque ce Salon afin de



Ça, c'est du tank, du futuriste, du solide. Du moment qu'Atomic n'est pas dedans, je l'aime bien, moi, ce véhicule.

UNREAL TOURNAMENT 2007

> GENRE : FPS POUR DIEUX OU CLIC
> ÉDITEUR : MIDWAY GAMES INC.
> DÉVELOPPEUR : EPIC GAMES/ÉTATS-UNIS
> SORTIE PRÉVUE : UN JEUDI, EN 2006



« Bonjour, moi c'est Malcolm, lui c'est Jimmy et aujourd'hui, nous allons vous apprendre à vous raser de près ».

Le buggy Scorpion sera utile pour capturer rapidement les bases dans le nouveau mode de jeu Conquest.



créer un événement de la moindre annonce est plus que pénible. Mais il en faut plus pour nous arrêter. En grattant un peu, on apprend par exemple que cette édition sera largement orientée vers le pilotage de véhicule. Pas surprenant vu le succès du mode Onslaught actuellement. En revanche, UT2004 part direct à la poubelle : le nouveau moteur requiert que tout soit reprogrammé de zéro et utiliser l'Unreal Engine 3 avec les textures d'UT2004 n'aurait pas de sens. Du coup, il faut vraiment tout refaire et quand on voit le niveau de détail des images, on souhaite bon courage aux artistes. En revanche, l'intérêt pour le gameplay d'une telle débauche de moyens visuels reste à prouver. Je doute que vous vous attardiez sur la barbe de Malcom quand les rockets vont commencer à fuser. Ne nous plaignons pas, armes et armures s'annoncent plus belles que jamais, tout comme les véhicules, ce qui va fatalement servir l'ambiance du mode solo. Oui oui, j'ai bien dit mode solo. UT2007 va incorporer quelque chose de plus solide qu'un vague deathmatch avec des bots lobotomisés. En tout cas, c'est ce que promet Epic, qui vient de réaliser que la proportion de joueurs offline dépasse encore largement les accrocs au frag online. Je sais, ça surprend mais c'est comme ça. Dans les idées intéressantes mais à haute teneur en vaporware, on peut citer une histoire de reconnaissance vocale avec des lieux qui varient en fonction de la carte. Ça permet de passer pour un abruti fini en donnant des ordres à des bots qui risquent de vous forcer à répéter cinquante fois la même chose. En revanche si ça fonctionne, l'immersion sera totale pour peu que votre entourage ne se moque pas trop de vous. Imaginez-vous en train de beugler « John, défend-moi ce pont ! Brad ! Bordel ! J'ai dit « tu m'arroses cette colline » ! C'est quoi ces tires timides de rien du tout là ! Au boulot bon sang ! ». Si le bot répond « Désolé patron », j'en achète direct 2 caisses.

CAFÉINE

Si VOUS ne pouviez LANCER
que un seul SORT
pour le RESTE de votre VIE
lequel serait-il?



LIBÉRATEURS

de kamigawa



Juin 2005

MAGIC
The Gathering®
magicthegathering.com

il y a bien un développeur qui manifeste une constance de qualité depuis ses premiers pas (à part Blizzard), c'est sans conteste Ensemble Studios. En visite dans

leur fief de Dallas, nous avons tenté de cerner les raisons de cet infatigable succès. Et tant qu'à faire, glisser en avant-première la souris dans le monde d'Age of Empires III pour essayer de savoir si, une fois encore, les fans de RTS avaient raison de trépigner avec une telle impatience. La première chose qui frappe lorsque les portes de l'ascenseur s'ouvrent sur le 12^e étage, c'est l'impression d'avoir tout à coup débarqué dans un épisode de Star Trek. Bruce C. Shelley, co-fondateur de la boîte (qui fête cette année ses dix années d'existence), nous explique qu'ils ont voulu créer un cadre de travail agréable et original. C'est réussi : lumière tamisée, design high-tech, cuisine, bar, salle de cinéma pouvant accueillir une centaine de personnes, salle de jeu débordant de bornes d'arcade et de billards (ça me poursuit)... Toutes les conditions sont réunies pour que les quelque 80 employés de la société n'aient aucune envie de faire des horaires de postiers. Mais la pierre angulaire de cette structure ne réside bien sûr pas dans ces



Le mur d'écran du Multiplayer Testing Lab.
De quoi rendre jaloux les zappeurs fous.



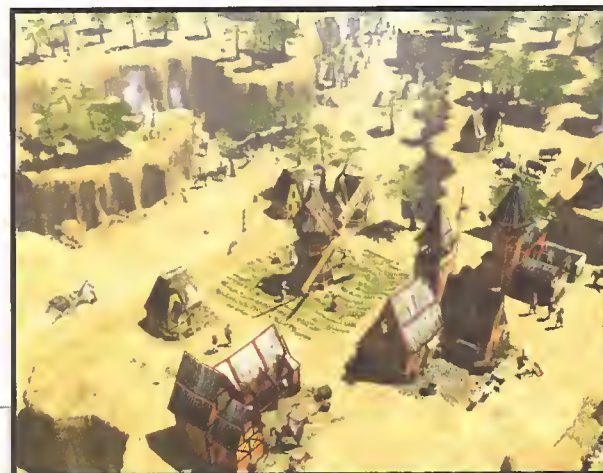
Age of Empires

Une réservation de taxi qui foire, une course dans le RER pour rejoindre l'aéroport, 22 heures de vol aller-retour, dont deux passées à Orly à attendre que le brouillard daigne se lever sur Roissy : le reportage, c'est un vrai sacerdoce. Mais tout ça n'a finalement que peu d'importance. Parce qu'à l'issue de ce voyage, une évidence émerge : Age of Empires III est bien parti pour être une tuerie.

par Faskil

Ne vous laissez pas abuser : nous ne sommes pas en Hollande, mais au Texas. Si si.

L'eau est si belle qu'on aurait presque envie de s'y baigner. Ou d'y noyer l'ennemi, c'est selon.



appareils : la clé du succès d'Ensemble, c'est cette grande pièce située au cœur de leurs bureaux, baptisée « Multiplayer Testing Lab » (à prononcer avec l'accent texan pour plus d'authenticité). Une bonne vingtaine de PC en réseau, reliés à des écrans visibles depuis le salon, d'où l'on peut observer le point de vue de chaque joueur engagé dans une partie. La philosophie d'Ensemble est de pratiquer dès les premiers stades de développement des « play-tests » grandeur nature. Chaque partie génère ainsi de nouvelles idées qui sont intégrées dans le processus créatif. Comme le fait remarquer Dave Pottinger, directeur technique, « C'est tout simplement en jouant qu'on parvient à faire de bons jeux. Nous imposons à tous nos employés de passer quelques heures par semaine sur les titres en développement et de nous donner un maximum de feedback. » Ça a l'air d'une évidence comme ça, mais une telle méthode de travail est pourtant loin d'être la norme.

Et donc, vous jouez à quoi, là ?

Age of Empires III ne déroge pas à la règle : tout le monde dans la société est à même de nous en parler, avec un enthousiasme certes très professionnel, mais qui trouve son origine dans un réel plaisir de jeu. Ils ont beau être là pour défendre leur bébé, les yeux qui brillent et la banane en



travers du visage ne laissent aucun doute sur la sincérité de leur exaltation. Du coup, on n'a qu'une envie : y jouer aussi. Vite. Mais avant, petit passage obligé par la salle de réunion, pour un briefing en bonne et due forme. Oh, les lourds.

Alors, quoi de neuf ? AoE3 reprendra le cours de l'Histoire là où nous nous étions arrêtés dans Age of Kings, en pleine ère coloniale. Christophe Colomb (qui cherchait un raccourci vers les Indes oue jamais il ne trouva) découvre par hasard le continent américain et décide de rameuter ses potes pour y refaire leur vie. On pourra donc incarner les grandes puissances coloniales de l'époque et faire alliance



Bâtir vos villes en bordure des routes commerciales vous assurera des gains substantiels.

avec les amérindiens... Euh... Attendez une minute : dans la réalité, il n'y a pas eu comme une sorte de massacre plutôt ? Si, mais il paraît que ça rend plutôt mal en termes de gameplay (et puis, c'est nettement moins politiquement correct, soyons francs). Ensemble a donc opté pour un « feeling » historique en lieu et place d'une véritable reconstitution. Du moment que ça sert le plaisir du jeu, on ne va pas s'en plaindre. Les « native Americans » joueront donc un rôle-clé dans l'ascension de votre empire. Selon votre aptitude à nouer des alliances avec ces derniers, vous aurez accès à des ressources supplémentaires et un nouvel arbre technologique qui se greffera au vôtre et vous permettra de développer de nouvelles unités. On pourra bien sûr choisir de faire cavalier seul et de ne pas prendre

Interview

Joystick : Ce sera peut-être la question qui fâche, mais je suis sûr que beaucoup de férus d'Histoire risquent de s'étonner du choix qui a été fait de présenter les amérindiens comme des alliés... Vous ne craignez pas de réaction négative par rapport à cette orientation politiquement correcte ?

Greg T. Street (game designer) C'est toujours un risque quand on tend à coller à l'Histoire dans un jeu, mais on essaie de gommer les épisodes moches, comme on l'a déjà fait dans Age of Kings en omettant l'Inquisition ou la Peste. Cela dit, certains amérindiens ont été des alliés importants dans la conquête du



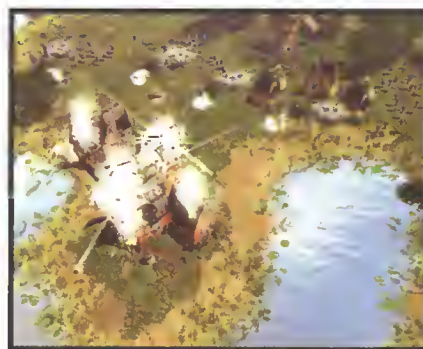
Greg T. Street

Nouveau Monde. Si Cortes a pu vaincre les Aztèques, c'est parce qu'il a réussi à forger des alliances avec les ennemis de ces derniers. Mais il est clair qu'il y a eu bon nombre d'atrocités commises, dans tous les camps, mais pour être franc, on se voyait mal attribuer des points d'expérience au joueur pour avoir réussi à déporter les Indiens de leurs terres. Le jeu n'aurait pas été très fun. Et Age of Empires III est avant tout un jeu, pas un outil éducatif.

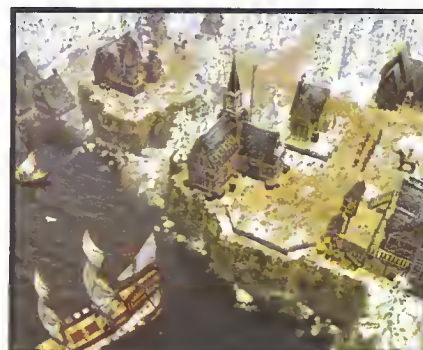
le temps de rallier les indigènes à sa cause. Mais les quelques parties multi que nous avons pu faire dans les locaux d'Ensemble confirment que l'utilisation de ces tribus donne un avantage conséquent sur les joueurs solitaires.

Pendant ce temps-là, à la maison

Une autre nouveauté de ce troisième volet est l'ajout d'une « Home City », votre capitale, qui confère au titre un aspect RPG bien dans l'ère du temps. Cette ville, qui n'intervient pas de manière directe dans les affrontements sur le nouveau continent, bénéficie néanmoins de l'expérience acquise sur le champ de bataille, à la force des mousquets. On grappille des points d'XP, ce qui permet de débloquent à la fois de nouveaux types d'unités et des améliorations technologiques, mais également d'envoyer des quantités de plus en plus importantes de renforts de votre capitale vers le front (qu'il s'agisse de renforts militaires, civils ou même de matières premières). Qui plus est, au fur et à mesure que votre capitale gagne en expérience, sa représentation évolue et offre de nouvelles possibilités de customisation. De quoi parader en multi et donner naissance à de véritables concours d'architectes en manque de Sims. Mais on



En mode solo aussi, il y aura des boulets.



reste dans un RTS pur jus, les puristes peuvent souffler : ces modifications esthétiques n'auront aucun impact sur le déroulement de la partie. Ce sera juste pour le show.

Top model

Tant qu'on en est à mentionner les attraits visuels d'AoE3, prenons quelques minutes pour jeter un œil sur le nouveau moteur graphique. N'ayons pas peur des superlatifs, c'est de toute... euh... c'est magnifique à faire rougir de honte un Warhammer 40k : Dawn of War. Le niveau de zoom et de détail est tel qu'on a du mal à croire que les cinématiques agrémentant la campagne solo sont réalisées avec le moteur du jeu, en temps réel. Les reflets dans l'eau, la végétation, la faune, la neige, la boue, tout jusque dans les nombreuses postures des différents belligérants frise la perfection. Jetez un œil aux screenshots et imaginez-vous que tout



Les formations ne serviront pas qu'à parader, mais aussi à mettre en place de nouvelles tactiques comme l'attaque par le flanc.

Interview

Joystick : Le concept de « Capitale » apporte un élément de RPG à un jeu avant tout stratégique. C'est quelque chose que vous souhaitez développer à terme ?

Greg T. Street : On n'a pas l'intention de transformer la franchise en hybride RTS/RPG, mais on a regardé ce qui fonctionnait bien dans les RPG, ce qui donnait envie au joueur de continuer à progresser et on a essayé de l'intégrer à notre titre. On se dit : « Allez, encore une heure, et j'aurai le niveau requis pour produire telle ou telle nouvelle unité ». D'habitude, les RTS sont plutôt des jeux épisodiques. On termine un chapitre de la campagne et on s'arrête. Ici, grâce au concept d'expérience, le joueur sera enclin à continuer.

Bruce C. Shelley (lead designer) : C'est aussi très important pour la communauté online. Les gros joueurs alignent facilement entre cinq à dix parties par soirée. Et si on récompense leur assiduité, ça leur donne une raison de continuer à jouer, même quand ils ont déjà retourné le jeu.



Les améliorations apportées à la Capitale vont donc perdurer au fil des parties, un peu comme dans un MMORPG ?

Greg T. Street : Pas vraiment. La Capitale évoluera au cours d'une même session de jeu, sur plusieurs parties. Mais nous n'avons pas encore poussé le concept jusqu'à avoir quelque chose de complètement persistant.

ce petit monde bouge, vit, hurle et se déchire en 3D. On avait beaucoup ri (et même crié à l'intox) quand on a commencé à parler de l'intégration du moteur physique Havok dans AoE3. Et pourtant... Voir les troupes ennemies jouer les Mister Coquin d'opérette sous le tir soutenu des canons et rebondir avec violence une fois le contact renoué avec le plancher des vaches ajoute un petit plus immersif qui complète à merveille le boulot extraordinaire réalisé au niveau graphique. Les bâtiments ne sont pas en reste : ils éclatent en morceaux, se disloquent sous les assauts répétés, c'est tout bonnement jouissif. On est bien loin des vieux sprites d'antan. Une fois de plus, Ensemble va placer la barre très haut.

L'habit fait le moine

Maintenant qu'on a cerné les principales nouveautés du titre et qu'on a eu l'occasion de s'extasier devant la richesse graphique du moteur, il est temps de ramasser sa mâchoire et de saisir la souris pour un baptême du feu. Nous n'avons malheureusement pas pu tester la campagne solo, celle-ci étant toujours en cours de « débogage » au moment de notre visite. Mais on sait déjà qu'elle nous narrera la destinée d'une famille de colons sur trois générations, le tout baigné dans une atmosphère teintée d'aventure et de mystère, à la Indiana Jones. Nous avons par contre pu nous éclater la tronche pendant

Le brouillard aussi est joli, mais les développeurs sont restés très discrets quant à son impact réel sur le gameplay.





« Bonjour bonjour ! On vient pour tout faire péter ! »

plusieurs heures dans des parties multi et cela n'a fait que transformer le coup de foudre du début en véritable romance dont on sort tout ému. Épaulés par les gens d'Ensemble, qui nous guident pour faire nos premiers pas, on réalise assez vite que les mécanismes de jeu sont simples à appréhender, mais génèrent néanmoins une quantité impressionnante de stratégies différentes. Certains joueurs se concentrent sur la Capitale et la développent pour s'assurer une avancée technologique rapide (et la garantie d'une quantité de renforts plus importante), d'autres « rushent » sur les différents points de ressources de la carte, élaborent des alliances avec les tribus du coin et lèvent des armées massives qu'ils jettent sans hésitation sur le plus proche adversaire. Le rythme est soutenu et à aucun moment entravé par un excès de micro-management. Combinant richesse graphique et tactique, AoE3 s'annonce sans aucun doute comme une nouvelle étape dans l'histoire des RTS sur PC. Reste à voir ce que donnera le jeu en solo, mais au regard de la débauche de talent et de l'attrait immédiat que suscite déjà la version non finalisée sur laquelle nous avons pu faire nos premières armes, il faudrait vraiment qu'une épidémie de « lose » décime l'équipe d'Ensemble pour qu'ils loupent le coche. Et je ne pense pas être contagieux...

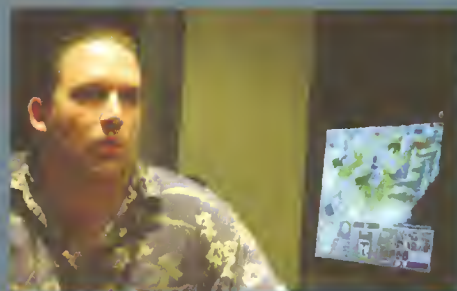


Interview

Joystick : Un des éléments surprenants est l'intégration d'un véritable moteur physique, le Havok, dans un RTS. Quand on a commencé à recevoir les premières infos sur le jeu, on a d'abord pensé qu'il s'agissait d'une blague...

Dave Pottinger (technical director) :

On a eu la même réaction (rires). Non, sérieusement : une de nos équipes bossait à l'époque sur un prototype de jeu tout à fait différent et celui-ci intégrait une grande part de physique. Quand le projet a été abandonné, l'un des programmeurs nous a dit : « Eh, on devrait intégrer ça dans AoE ». Il s'est avéré que le résultat



était finalement très intéressant, et pas uniquement d'un point de vue strictement visuel. Mais aussi, par exemple, pour la gestion des trajectoires des boulets de canons. Donc on a décidé de le garder.

Les cinématiques sont entièrement réalisées en temps réel, avec le moteur du jeu. Ça donne une idée du niveau de détails.



Et dire que Caf est content avec son pauvre 24 pouces...



Non, ce n'est pas le dernier club à la mode de Dallas. Ce sont les bureaux d'Ensemble Studios. Je sais, moi aussi je suis deg.

Interview

Joystick : Une fois AoE 3 terminé, vous avez d'autres projets en chantier dont vous voudriez déjà nous parler ?

Dave Pottinger : Pour le moment, ce sont encore des projets secrets. Qui sait, à l'instar de Blizzard, on pourrait peut-être aussi se lancer dans un MMORPG dans l'univers de AoE... si on arrive à régler le problème des mousquets qui prennent une éternité à recharger. Non, je plaisante, je ne peux encore rien révéler pour le moment, mais je peux déjà vous dire que ce ne seront probablement plus des RTS. On a tous envie de faire autre chose.

Un sac de briques et quelques planches pourries abandonnés au fond d'une rivière : c'est la première image qui vient à l'esprit quand on descend d'avion à Liverpool.

Si cette image décrit précisément l'architecture locale et son humidité typiquement british, en revanche elle ne rend pas assez hommage aux bourrasques glaciales qui vous y congèlent jusqu'aux os. Pas besoin de faire un dessin : après cinq minutes sur place on a compris pourquoi les « quatre garçons dans le vent » étaient prêts à tout pour se barrer le plus loin possible. C'est dans cette charmante ruine post-industrielle que travaille Strangelite, une ancienne gloire des simulateurs de vol (sous le nom de Rowan Software) qui maintenant essaye de survivre en créant des jeux qui se vendent. C'est sûr qu'avec le climat du coin, les programmeurs ne perdent pas de temps à flemmarder sur la plage : boulot – boulot – boulot du matin au soir, dans l'espoir d'une remise de peine et d'une libération anticipée pour bonne conduite. C'est là que j'ai rencontré Dr Doug Binks, le boss du studio. Au début, en voyant sa carte de visite, j'ai cru que son prénom était « dreu ». Ça m'a paru remarquablement stupide, même pour un Anglais, c'est pourquoi j'ai été presque rassuré d'apprendre qu'il s'agissait en réalité d'un Docteur, docteur en physique pour être précis. En fait, un jour notre homme en a eu assez de bidouiller des accélérateurs à protons et d'ouvrir des portails dimensionnels vomissant des créatures innommables, alors pour rassurer sa maman il a décidé de laisser tomber le business de savant fou et de chercher un travail sérieux. Ce brave Doug est donc passé de scientifique à game designer : ça signifie qu'il ne voit toujours sa femme qu'une fois par mois, mais au moins maintenant, on le paye.

Starship Commando

Le jeu que j'étais venu voir dans cette contrée désolée oubliée de Dieu n'est autre que Starship Troopers, l'adaptation du film adapté du livre. L'avantage avec les vieilles licences endormies, c'est que le producteur ne vous harcèle pas

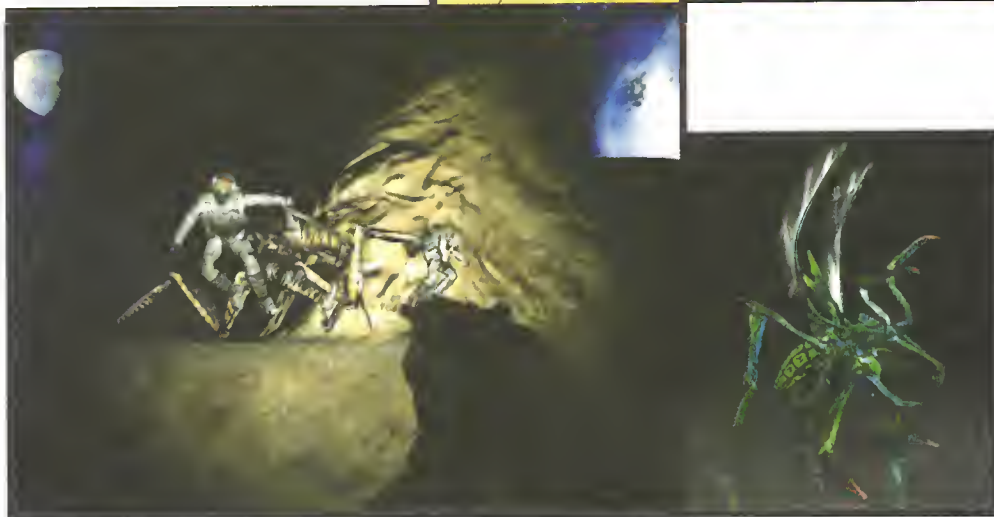
Starship Troopers

par Atomic

Si vous avez vu le film, ça devrait vous rappeler quelque chose.

Troopers

Les Warriors sont très efficaces pour faire des brochettes !



pour tenir des délais impossibles ! Je ne vous ferai pas l'insulte de vous décrire l'univers de ST. Si vous ne l'avez pas vu, foncez louer le DVD : sous sa grosse carapace de superproduction S.F. fascisante, il se révèle être une petite merveille d'humour grinçant. L'action du jeu se passe cinq ans après le film : vous défendez la planète Hesperus contre une invasion d'infâmes bestioles grouillantes. Carrefour stratégique vital, cette forteresse est la dernière défense avant la Terre et elle regorge de ressources naturelles indispensables à l'effort de guerre. Vous combattez au milieu des fantassins standard, mais vous-même serez un Maraudeur : un guerrier d'élite doté d'un arsenal très sophistiqué, comportant une dizaine d'armes différentes avec plusieurs modes de tir. Au cours d'une douzaine de missions vous devrez intervenir pour sauver les miches de vos maladroits collègues, sur des champs de bataille labourés par les explosions et au fond de tunnels infestés de vermine.

Voulez-vous en savoir plus ?

J'ai eu la chance d'essayer deux missions : dans la première, il fallait sécuriser une zone d'atterrissage en pleine nuit malgré les assauts ennemis. Très spectaculaire, la scène évoquait irrésistiblement le premier débarquement désastreux sur Klendathu. Dans la deuxième mission, il fallait défendre un avant-poste submergé par des milliers d'arachnides et maintenir ses alliés en vie assez longtemps pour tenir le périmètre jusqu'à l'arrivée des secours. Soutenue par des vidéos tirées du film, l'action s'annonce très fidèle à l'ambiance originale. On retrouvera également les célèbres clips parodiques de propagande, qui serviront à décrire les points faibles des aliens, mais en évitant volontairement de faire trop ironique « pour ne pas déconcerter le public américain ». Il est vrai que certains détails, comme le symbole de la Fédération Humaine (un aigle impérial profilé comme un B-52), passent un tout petit peu au-dessus de la tête de nos amis d'outre-Atlantique.



Pic !



Les énormes Tankers
ne sont pas toujours évidents
à maîtriser...

Non, vous ne pourrez
pas jouer avec elle.



De forts beaux bugs

En revanche, ce qui n'échappera à personne, c'est la qualité du moteur graphique de Starship Troopers. Capable d'afficher 300 bugs simultanément sur une Xbox ou un petit PC, et de les démembrer dans une orgie de particules et de pattes qui volent grâce au moteur physique maison, le jeu nous permettra d'affronter 19 types de monstres différents. Modélisées à grands coups de normal mapping, per pixel shading et éclairages temps réel façon Riddick, ces créatures sont simplement magnifiques. Du gracieux Warrior qui s'efforce de vous empaler sur ses petites pattes blindées jusqu'au monstrueux Tanker de 50 mètres de long, du kamikaze ailé au sniper

Cachés derrière ses pattes, les points sensibles du Warrior sont souvent difficiles à atteindre.

camouflé en passant par la boursofflure capable de balourder du plasma vers les vaisseaux spatiaux en orbite, ces bestioles sont les véritables héroïnes du jeu. Si on y ajoute qu'un mode multijoueur avec plusieurs missions coopératives sont prévues, vous comprendrez qu'on a bon espoir. Encore un peu de patience : la sortie est prévue pour la fin de l'été.



Vous souvenez-vous de Chrome, le FPS polonais sorti en septembre 2003 ? Je ne vous le souhaite pas. Pourtant, à l'époque, son moteur graphique était bien sympathique, certains espéraient même y trouver une des bonnes surprises d'une année trop pauvre en shoots innovants. En effet, sur le papier il y avait de quoi faire : un scénario en principe passionnant, dans un univers de S.F. où des corporations capitalistes interstellaires s'entre-déchirent par le biais de mercenaires pour le contrôle de planètes riches en ressources naturelles... Du FPS « réaliste » avec des actions



Un jour mon fils, tout cela sera à toi.



« Oh John, attention derrière toi, c'est affreux ! » Un classique, qui ne lasse pas.

GENRE
Session
de rattrapage
ÉDITEUR
Micro
Applications

DÉVELOPPEUR
Techland/Pologne
SORTIE PREVU
juin 2005

CHROME : SPECFORCE

commandos dans la jungle mais aussi du cyberpunk à la Deus Ex avec tout un équipement à gérer... Des améliorations bioniques, du piratage informatique, des véhicules à piloter et à combattre, des batailles à l'intérieur de bases gigantesques mais aussi dans de vastes espaces découverts... Hélas, derrière ses magnifiques cartes postales de collines et de végétation luxuriante, à l'arrivée ce Far Cry avant l'heure se vautrait largement dans tout ce qui touchait au gameplay. Chrome était la démonstration parfaite qu'un jeu vidéo n'est pas qu'une simple liste de features. C'est comme une recette de cuisine : même quand tous les ingrédients sont bons et frais, même quand le plat est bien décoré, si vous faites tomber la salière dedans c'est immangeable.

Deuxième service

On efface tout et on recommence : Techland s'est complètement planté avec Chrome, SpecForce sera donc leur deuxième tentative. Basée sur le moteur graphique et l'univers du premier jeu, cette suite ne reprend pas l'histoire originale et se consacre à la place aux exploits d'équipes de forces spéciales envoyées en

missions sur des planètes reculées. Au menu : sabotage, infiltration, attaques de convois de ravitaillement ou de bases avancées ennemies... Vous devrez aussi venir en aide à des rebelles motivés mais pas très malins, qui auront bien besoin de votre expérience technique mais surtout de votre puissance de feu. Comme dans Chrome, on retrouvera des patrouilles dans les buissons, des combats de robots géants, des implants cyborgs pour booster vos capacités ou celles de vos ennemis, ainsi que des petits jeux de mémoire quand vous essayerez de pirater les systèmes de sécurité placés pour vous ralentir. Évidemment, les graphismes ont un peu vieilli, mais ce n'est vraiment pas le problème : il faudrait surtout que les développeurs aient bien analysé leur premier échec et corrigé le tir, en particulier en ce qui concerne l'intelligence artificielle des ennemis et le maniement des armes. Pour être tout à fait honnête, au vu des quelques niveaux auxquels on a pu jouer, c'est pas gagné. Mais le code n'est pas encore optimisé et on va dire qu'on attendra le test pour se prononcer. En espérant que cette fois-ci il n'y aura pas trop de sable dans le foie gras...

John Vattic, qui s'apprête à manifestement sortir du placard. Ah, on me fait signe que c'est une excellente cachette, en fait.



Atomic

Evoqué le mois dernier, SCAR s'est dévoilé à nous dans une jolie version jouable. L'occasion de vérifier si les innovations promises sur le papier ne sont pas que des arguments purement commerciaux. Rappelons que SCAR se présente comme le premier « Car RPG » sur PC, en instaurant un système de points d'expérience à affecter à neuf paramètres influençant le pilotage. Cela va de la maîtrise du dérapage à l'intimidation sur les adversaires en passant par une meilleure accélération. En gros, on ne s'amusera pas à tripoter les entrailles d'une Alfa Romeo (oui,



L'effet « intimidation », lorsqu'un concurrent profite de votre aspiration trop longtemps.

un tour parfait (sans rien heurter) ou plus simplement de dépasser un concurrent. Évidemment, plus la manœuvre est compliquée à réaliser, plus le gain en points s'en ressentira. Une fois le pactole récolté et un niveau franchi, on pourra aller dépenser tout ça dans le menu des compétences. Au joueur de choisir s'il préfère améliorer sa conduite ou plutôt axer sur la capacité de la voiture à encaisser les chocs.

Bêta Romeo

Car oui, ça va faire plaisir à certains, SCAR a beau se présenter comme un savant mélange d'arcade et de simulation, on peut y bousiller sa voiture.



GENRE
Vroum vroum
ÉDITEUR
Nobilis

DÉVELOPPEUR
Milestone
Italia
SORTIE PRÉVUE
Juin 2005

SCAR SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

il faudra s'y faire, il n'y a que ça) mais plutôt en intervenant sur les compétences du pilote. Concrètement, comment ça se passe ? Excellente question, je vous remercie de l'avoir posée et par respect envers votre surpuissance, je vais même y répondre. Eh bien, c'est très simple, les courses sont dotées en points d'expérience et, tout comme dans un vrai RPG, on monte de niveau en niveau par paliers de points. Pour ce faire, il suffit par exemple de gagner une course, d'effectuer

C'est d'ailleurs là qu'interviendra le « tiger effect » permettant de remonter le temps de quelques secondes (ça ne vous rappelle rien ?). Histoire de varier les plaisirs, il n'y aura pas que de simples courses. En mode Championnat, le joueur sera également soumis à tout un tas de défis de pilotage. Un schéma rappelant un tantinet l'excellent Project Gotham Racing 2 sur Xbox, une référence. Malheureusement, tout ne peut pas être parfait et SCAR s'annonce relativement moche. Bon, ça n'est pas vraiment catastrophique, mais le jeu, dans sa version PC, est à peine plus beau que sur consoles, seule la résolution rappelle sur quelle machine on est en train de jouer. En revanche, côté gameplay, ça semble assez jouissif avec une conduite fine sans jamais virer dans l'élitisme. Pour l'instant, on déplore encore une intelligence artificielle déficiente et quelques bugs entachent la progression dans le championnat mais il y a fort à parier que ces défauts seront gommés d'ici la version finale. Toutefois, sachant que le jeu sera sorti avant la parution du test et même si tout cela se présente comme plus que prometteur, on ne peut que vous conseiller d'attendre le verdict final avant de vous ruer sur le titre.

Y a i n



Ou comment comprendre en une image l'intérêt du « tiger effect ».



Ça a l'air simple hein ? Uniquement dans vos rêves.



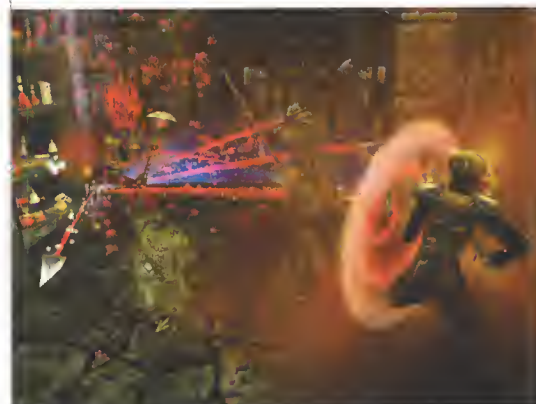
Le Hack & Slash, c'est mon dada. Oui j'aime ça et alors ? Le matin, je me lève, je clique sur des monstres.

Ça me purifie, ça me fait du bien. Pourtant, Dungeon Siege ne m'a jamais emballé outre mesure. Il faut dire que mon école a toujours été Diablo et lorsque l'on a un prof comme Blizzard, on devient forcément exigeant. Je ne suis donc pas forcément enthousiaste de me trouver avec Dungeon Siege II entre les mains. D'ailleurs, les premiers instants à arpenter les terres d'Aranna ne m'ont pas franchement emballés. Bien qu'il soit amélioré, le moteur 3D semble totalement dépassé. On a l'impression de se trouver face à un jeu datant de plusieurs années. Mon ophtalmo m'avait pourtant formellement interdit de rester trop longtemps à regarder des décors fades et des animations saccadées. Heureusement, une bonne session de Guild Wars fera l'affaire pour me reposer la rétine.

Si l'aspect visuel a très peu évolué, nous constatons que le gameplay a suivi globalement le même chemin. Il suffit de quelques clics pour dialoguer avec des PNJ, attaquer un ennemi et



C'est marrant comme DSII n'est pas aussi beau sur mon PC. Attendons une version finale pour voir.



GENRE
Hack & Slash

ÉDITEUR
Microsoft Game Studios

DÉVELOPPEUR
Gas Powered Games/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
3^e trimestre 2005

DUNGEON SIEGE II



Étant donné que nous n'avons pas l'autorisation de réaliser nos propres captures d'écran, vous pouvez admirer les jolis screens officiels. Super...



améliorer ses pouvoirs grâce à plusieurs arbres de compétences parmi lesquels on retrouve l'art du combat au corps à corps, la magie ou encore les attaques à distance. Au moins, les habitués ne seront pas dérouterés.

Une pincée d'innovations

On note tout de même la présence de quelques nouveautés, comme les pouvoirs héroïques et l'implémentation des familiers. Ces derniers ne sont autres que des créatures combattant et évoluant à vos côtés. Chose amusante, vous pouvez leur donner certains objets que vous ramassez afin d'améliorer leur puissance. Une nouvelle campagne jouable avec de nouvelles races, comme la Dyrad, a été implémentée. Seules les toutes premières heures du scénario sont incluses sur cette version bêta, mais les développeurs prévoient entre 40 et 60 heures de plaisir. On espère qu'ils tiendront promesse car l'aventure solo du premier opus prenait fin au bout d'une quinzaine d'heures de clics intensifs sur l'ennemi. Mais cette fois, au menu des réjouissances, nous devrions trouver trois fois plus de quêtes ainsi que de nombreuses aventures secondaires. Bien que le mode Campagne semble être mis en avant, le multijoueur ne devrait pas être lésé pour autant. Effectivement, Dungeon Siege II permettra, entre autres, aux joueurs de ne plus incarner uniquement leur avatar mais de diriger un groupe entier de PNJ. Ceci dans le but d'organiser de gigantesques batailles. Quoi qu'il en soit, ce deuxième opus semble respecter parfaitement l'esprit de son aîné et devrait très certainement intéresser les fans de Dungeon Siege premier du nom.

Cyd

PARLEZ AVEC VOS DOIGTS OU AVEC VOTRE BOUCHE SANS QUE ÇA VOUS COÛTE LES YEUX DE LA TÊTE.

ADSL jusqu'à 8 méga ⁽¹⁾	ADSL jusqu'à 8 méga + téléphone illimité ⁽¹⁾ local et national
14,85 €	24,85 €
Prix TTC/mois. Avec présélection à la téléphonie. Débit maximal valable en zones dégroupées	



L'ADSL TELE2 INTERNET, c'est tous les avantages de l'ADSL associés à des tarifs qui font la renommée de TELE2

- Disponibilité permanente de votre ligne téléphonique
- Durée de connexion, volume d'envoi et réception de données illimités
- Pas de frais de mise en service
- Décidément, il est temps de passer à l'ADSL avec TELE2 INTERNET !

Inscription en ligne sur www.tele2.fr
ou au 0 805 04 11 52

TELE2 INTERNET

Le piratage nuit à la création artistique (loi du 21 juin 2004).

(1) Offre disponible uniquement en zones dégroupées par TELE2. Tarif mensuel TTC valable pendant un an (au-delà majoration de 5 € TTC/mois), sous réserve de la souscription au service de téléphonie avec Présélection (sans souscription ou en cas de résiliation ultérieure de la Présélection, tarif majoré de 5,10 € TTC/mois) et de l'éligibilité de la ligne au service TELE2 ADSL, hors frais de résiliation (96 € TTC, diminué de 3 € pour chaque mois calendaire entier écoulé entre les dates d'activation et de résiliation) et, le cas échéant, hors location du modem (2,5 € TTC/mois). Débits ATM maximaux disponibles en fonction des caractéristiques de la ligne téléphonique : de 512 kb/s à 8 Mb/s en voie descendante et de 128 kb/s à 800 kb/s en voie ascendante. Pour le téléphone illimité : offre réservée aux particuliers pour un usage personnel et familial. Forfait mensuel d'une durée illimitée, applicable 7j/7 et 24h/24 aux appels vers un téléphone fixe, en France métropolitaine, hors : numéros spéciaux, numéros d'accès à internet et télécopie. Les appels non compris dans le forfait sont facturés selon le tarif de base TELE2 en vigueur. Services disponibles séparément : pour plus de renseignements, contacter TELE2 au 0811 24 00 10 (prix d'un appel local avec l'opérateur historique) ou sur tele2.fr. (*) Source : L'Ordinateur Individuel n°171 daté avril 2005.

GENRE
Sous-verre
potentiel
ÉDITEUR
Empire Interactive

DÉVELOPPEUR
Eutechnyx/
Grande-Bretagne
SORTIE PRÉVUE
Juillet 2005

Le mauvais plan du mois s'appelle (accrochez-vous) Big Muther Truckers 2 : Truck Me Harder. Et il m'est tombé dessus. Je suis ravi. De prime abord, on pourrait penser à un mauvais titre de porno (pour autant qu'il en existe de bons). Il n'en est rien. Comme le décrit admirablement le dossier de presse, ça va parler « d'humour, d'arnaques et de gros camions. » Un truc pour Yavin, quoi. Mais laissez-moi vous planter le décor (si, si, vous allez voir, ça en vaut la peine)... MaJackson,

Une pauvre voiture de flics,
mon gros camion... Vous prenez
les paris ?



BIG MUTHER TRUCKERS 2 TRUCK ME HARDER

cowgirl sexagénaire au charme de bulldog, est l'heureuse propriétaire d'une société de transport. Comme elle a de l'humour et le physique d'un baril de poudre familial, elle a baptisé sa petite entreprise « Big Mutha Truckers » (littéralement, les « camionneurs de grosse maman »).

Caf', je ne ferai pas le test

Le résultat est une sorte d'hybride entre GTA et Crazy Taxi dont on n'aurait gardé que les trucs pénibles : conduite ultra-arcade proche de la simulation de caillou sur route humide et humour lourdingue. On remplit ses petites missions

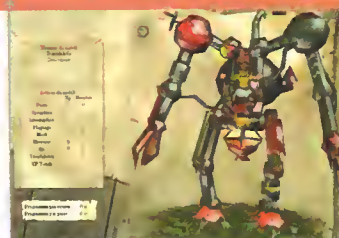


Un ovni ? J'en viendrais presque
à souhaiter qu'ils m'embarquent.
Vite. Loin.

(à base de « va là-bas, passe par ici ») et on en profite pour faire un peu de commerce. On récolte aussi du bonus quand on démolit les autres occupants de la Highway, mais curieusement aucun quand on parvient à encaisser sans broncher la bande-son country pendant plus de deux heures d'affilée. Graphiquement, c'est au diapason du reste : pas vraiment horrible, mais totalement sans saveur. Allez, je n'en dis pas plus pour le moment, je ne voudrais pas vous spoiler le prochain test de Bishop. Comment ça « pas pour lui » ? Atomic alors ? Fumble ? Aaah, me laissez pas tout seul...

Faskil

Plutôt que de le sortir sous forme d'add-on, Cyanide Studios a choisi de faire de Mort Subite un produit indépendant. L'inconvénient, c'est que les fans possédant le jeu original vont se retrouver



Les damnés malmènent
l'équipe des gnomes.
Bien fait pour eux.

vues auparavant, 19 héros inédits, des capitaines pour les équipes, des clans de supporters, des combos d'actions, davantage de commentaires, des ambiances de stade plus travaillées, une I.A. qu'on nous promet améliorée. Fiou, attendez, ça ne s'arrête pas là. Citons également une pléthore de sorts et un système de magie tout neuf, une interface optimisée, un gameplay approfondi pendant le match grâce à la possibilité d'assigner des rôles aux joueurs, un nouveau type de championnat et un système de tour par tour amélioré, tout comme le management. Le mode multi a aussi droit à des bonus plus spécifiques tels que le support du micro, le mode spectateur et surtout un code réseau plus stable, ainsi que la possibilité de créer des tournois et championnats gérés par les joueurs sur

GENRE
Bloodbowl
chaotique

ÉDITEUR
Focus Home
Interactive

DÉVELOPPEUR
Cyanide
Studios/France
SORTIE PRÉVUE
Fin juin 2005



CHAOS LEAGUE MORT SUBITE

avec deux fois le même contenu. Heureusement, CLMS apporte de nombreux ajouts qui devraient faire passer la pilule. Je vous donne en vrac les nouveautés : des coups vicieux, des terrains, trois races jamais

le game center. On continue d'y jouer pendant le mois, histoire de vous donner un avis éclairé sur l'intérêt de toutes ces nouveautés dès le prochain numéro.

Bishop

**L'avantage des colonies elfes :
permettre d'acheter des objets
magiques.**

ÉDITEUR
Black Bean Games

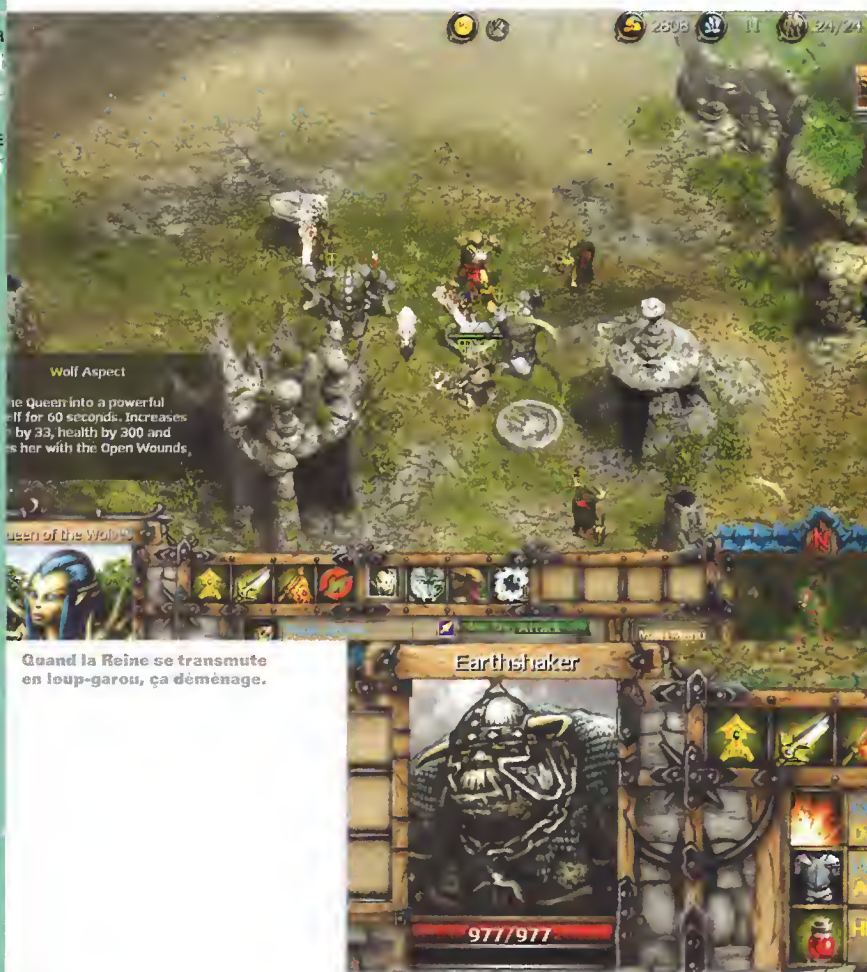
SORTIE PRÉVUE
Juin 2005

tout avoir, ce qui obligera à faire des choix difficiles et à prendre des décisions stratégiques. De plus, pour l'amélioration des personnages que vous bichonnez avec tant d'amour, il faudra dépenser des points de gloire, une ressource rare qui ne pousse pas sur les arbres.

Dans la vie réelle, quand on est à court de gloire et qu'on n'a aucun talent, on va dans la Ferme des Célébrités. Heureusement, le monde magique d'Equimachin est beaucoup moins cruel, puisque pour y accumuler de la gloire il suffit de tuer des gens ou de les réduire en esclavage. C'est naturel, sain et compétitif. Il existe ainsi cinq races secondaires qui n'ont pour seule utilité dans la vie que de se faire massacrer et asservir : les elfes, les dragons, les trolls, les nomades et les shades. Chacune peut vous fournir des supplétifs à enrôler dans votre armée (des archers elfiques par exemple), ainsi que des bonus uniques (comme un marché d'items surpuissants) et des monstres légendaires (du style un bœuf de la taille d'un cyclope bien nourri, qui passe son temps à déraciner des collines et à les balancer à droite et à gauche). De plus, chaque colonie d'esclaves vous donnera des moyens alternatifs pour engranger des points de gloire. Par exemple, si vous contrôlez des trolls, vous gagnerez des points pour chaque bâtiment ennemi pulvérisé. Notre preview ne laisse découvrir qu'une toute petite partie des unités, compétences, et races du jeu, mais tout ça s'annonce bien mignon, avec un design déjà étonnamment « polished » pour une bêta, mais aussi un gameplay profond qui semble réellement digne d'intérêt. On en saura plus dès le mois prochain.

Atomic

RISING KINGDOMS



Sorte d'über-troll, l'Earthshaker vaut une armée à lui tout seul.



Rome et son Empire, juste avant de commencer à décafer à pleins tubes.



LES GRANDES INVASIONS

Mais pourquoi tout le monde se méfie des envahisseurs barbares ? Chaque fois qu'on aborde la question ce n'est que préjugés, racismes et rancunes vieilles de plus d'un millénaire. Bon O.K., quand il arrivait dans un nouveau pays le Wisigoth typique avait un peu tendance à foncer en hurlant et à piller et détruire tout sur son passage, mais ce n'est pas un comportement très éloigné de celui du supporter standard un soir de coupe d'Europe. Et puis, c'est bien normal pour un touriste de s'enthousiasmer un peu ! Après tout, peut-être qu'en fait au fond d'eux-mêmes ces prétendus barbares recherchaient amitié et compassion ? Peut-être que c'est parce que ces snobinards de Romains les traitaient comme des bouseux incultes et se moquaient d'eux en latin que les Vandales humiliés éprouvaient dans leurs petits cœurs meurtris le besoin de massacrer des femmes enceintes ? Si les guerriers Alamans et Burgondes prenaient autant de plaisir à brûler des maisons avec leurs habitants encore à l'intérieur, n'était-ce pas tout simplement dans la quête enfantine d'un peu de chaleur humaine ? Songez-y. Et la prochaine fois qu'Attila et ses hordes de Huns déferleront dans votre direction, laissez de côté vos craintes xénophobes et accueillez-les à bras ouverts.

Y en a qui ont essayé...

Après Pax Romana et le jeu de plateau Europa Universalis, le nouveau jeu de stratégie de Philippe Thibaut va vous permettre d'expérimenter ce genre de tactique sans risquer de vous faire écarteler ! En effet, ce wargame historique est consacré au grand bordel de la période 350 - 1066, de la décadence et la chute de l'empire romain d'Occident jusqu'à l'invasion de l'Angleterre par les Normands de Guillaume le Conquérant. Sept siècles riches en rebondissements dramatiques ! Unification



Attila : le meilleur herbicide au monde avant l'invention du RoundUp®.



du grand royaume de Clovis, l'as de la francisque qui se passionnait aussi pour la poterie. Les Britons se font squatter par les Angles et les Saxons. L'empire Byzantin se débat avec ses copains Lombards. Le premier Jihad Islamique part à la conquête de l'univers, puis rentre chez lui faire la sieste après une mauvaise rencontre avec Charles Martel et Jean-Claude Toumevis (son cousin, moins connu). Son petit-fils Charlemagne fera encore mieux : au terme de dizaines de batailles, pataugeant dans le sang, il fonde un nouvel empire franc et invente l'école. Triomphe de courte durée, qui explose sous les coups des pirates scandinaves connus sous le nom de Vikings. Oui, le jeu simule tout ça, enfin il essaye en tout cas. On contrôlera simultanément jusqu'à une dizaine de nations différentes, parmi un choix de 80, représentant 22 ethnies. On s'occupera des aspects militaires, économiques, diplomatiques et religieux. On devra migrer à travers l'Europe, fonder ou anéantir des royaumes, convertir des hérétiques au fil de l'épée... On va bien s'amuser.

Atomic

On pourra s'amuser avec les quatre plus grandes superstitions de l'époque : chrétiens catholiques et orthodoxes, musulmans sunnites et chiites.



Shave your Style™



Nouveau

Braun cruZer³

Rasoir, tondeuse, sabot - tout en un



rasoir

large grille
flottante pour
un rasage précis
et confortable



tondeuse

tondeuse
réversible pour
dessiner avec
précision les
contours



sabot

accessoire
pour différentes
hauteurs de coupe
de barbe

BRAUN

conçu pour faire la différence

www.braun.com/cruZer

© 2005 Braun AG



« Hé hé, Atomic, on faiblit là ? »

GENRE
VermifugeÉDITEUR
CodemastersDÉVELOPPEUR
Team 17/
Grande-BretagneSORTIE PRÉVUE
28 juillet 2005

WORMS 4 MAYHEM

Si vous êtes comme moi, c'est-à-dire plutôt sensible au temps qui passe, arrêtez immédiatement la lecture de cette preview. Parce que dans quelques secondes, vous allez prendre un méchant coup de vieux. Worms, la saga des vermiseaux belliqueux, fête ses dix ans cette année. Eh oui, déjà ! Et pour marquer le coup (et sans doute aussi pour nous faire oublier le ratage pseudo-stratégique de Worms Forts), la fine équipe de Team 17 a décidé de sortir un nouvel épisode sous forme de « best of avec inédits ». Un peu comme ce que nous proposent Francis Lalanne ou Michel Sardou chaque Noël, quand ils ont oublié de composer de nouvelles horreurs. Ne nous leurrions donc pas, ce concept de « meilleurs moments » n'est qu'un raccourci facile pour nous dire qu'en gros, ce sera



Le « wormpot » permettra d'appliquer des paramètres aléatoires aux parties multi (gravité, double dommages, etc.).



Aaaah, mais ne pointez pas ce truc énorme sur moi !



Copailliiiin !

comme Worms 3, mais avec quelques trucs en plus. Toutefois, que ceux qui espéraient un utopique retour à la 2D ne désespèrent pas pour autant, ce nouvel opus a la prétention de chasser une bonne fois pour toutes cette vilaine nostalgie. Hmm, vraiment ?

Ne soyons pas mauvaise langue

Bon, allez, c'est vendredi, je suis de bonne humeur, je vais donc leur laisser le bénéfice du doute. C'est vrai que du côté de l'interface 3D, dont la prise en main était jusqu'ici épouvantable, ils semblent avoir fait de sérieux progrès. On ne « poliole » plus avec la caméra et c'est tout bénéf pour la fluidité du gameplay. Ce n'est pas encore l'orgasme, mais les développeurs nous ont promis que les derniers petits soucis de positionnement ne seraient plus que de mauvais souvenirs dans la version finale. Du côté des nouveautés, on note quelques trucs rigolos, comme l'usine d'armes, qui permet de se fabriquer soi-même ses patates offensives en jouant sur différents paramètres comme le type de projectiles, sa puissance, etc. Une bonne idée si on ne laisse pas Atomic en faire n'importe quoi. Pour surfer sur la vague des Sims, on pourra également customiser ses petits vers avec divers appareils (chapeaux, lunettes, etc.), que l'on peut débloquer au fur et à mesure qu'on progresse dans le jeu et qu'on accumule de petites pièces d'or.

Souriez, vous allez exploser

Les petits lombrics seront également plus expressifs et manifesteront une angoisse toute légitime quand vous braquerez sur eux le canon de votre bazooka. Ils n'hésiteront pas non plus à vous narguer quand vous passerez à proximité, arrogance qu'il sera aisé de calmer à coup de banane explosive ou autre lâcher de vaches. Ils n'ont manifestement pas réduit leur consommation de substances louches chez Team 17 et on ne va pas s'en plaindre. Comme d'hab', il y aura une campagne solo scénarisée sous influence, mais ce sera surtout le mode multi qui devrait assurer leur succès dans les soirées entre potes. On va donc squatter la rédac jusqu'aux petites heures, armés de packs de trucs à boire, et vous tester tout ça dès le mois prochain. Parce que chez nous, à Joystick, on a un sens du devoir très pointu.

Faskil

Dans l'avalanche de jeux tactiques temps réel consacrés à la Deuxième Guerre mondiale l'an dernier, Codename : Panzers – Phase 1 était indéniablement le plus réussi. Graphismes au top, prise en main intuitive et gameplay impeccablement réglé, il reprenait sans faille les fonctionnalités classiques du genre et se permettait d'en ajouter des nouvelles. Rien que sur la technique, il n'avait aucun mal à renvoyer Blitzkrieg au musée. Mais c'est grâce à son calcul avancé des lignes de vue, la détection sonore des ennemis invisibles et surtout sa gestion inspirée de l'infanterie, qu'il coiffait au poteau Afrika Korps vs Desert Rats et sa suite D-Day, son concurrent direct. C'est donc avec plaisir qu'un peu moins d'un an plus tard on voit arriver Panzers – Phase 2, l'évolution logique. Alors que le premier titre couvrait la première partie de la guerre côté Allemands, puis enchaînait avec les Soviétiques à Stalingrad et enfin terminait la

On pourra faire mumuse avec Annie, une cousine de Bertha qui vivait dans un tunnel et balançait du calibre 280.



CODENAME PANZERS PHASE 2

GENRE
Success story
ÉDITEUR
CDV Software
Entertainment

DÉVELOPPEUR
Stormregion/
Hongrie
SORTIE PRÉVUE
Fin juin 2005



Lorsqu'un équipage essaye de s'extraire d'un véhicule en feu, n'oubliez pas de tirer dessus pour l'encourager !

partie avec les Alliés occidentaux à partir du débarquement de Normandie, le nouveau Panzers met le cap vers le sud et se consacre entièrement au théâtre méditerranéen. Les héros de cette tragicomédie seront donc fort logiquement les Italiens : on suivra d'abord l'armée du Duce dans les sables d'Afrique du Nord, où les Fascistes chercheront à surpasser en fourberie les diaboliques Grands Bretons. Je vous laisse imaginer le résultat.

Albion 8 – Italie 0

Dans la deuxième partie, après moult prouesses guerrières, la grande offensive italienne en Afrique aura brillamment progressé à reculons jusqu'aux portes de Rome, qu'il s'agira de défendre grâce à des

renforts allemands. On jouera alors cette campagne côté anglo-américain, histoire d'en baver un maximum. Enfin la troisième partie du jeu sera consacrée aux combats des partisans yougoslaves contre l'occupant nazi, où on retrouvera apparemment les héros italiens du début du jeu. En effet après avoir habilement retourné leur veste après la chute de Mussolini, ils combattent maintenant aux côtés des Alliés. Hormis la présence de l'armée italienne et l'apparition de quelques unités supplémentaires, on n'attend pas grand-chose de Phase 2 sur le plan des évolutions de la technique et du gameplay.

Ça n'a rien de vraiment étonnant aussi peu de temps après la sortie du premier titre, après tout il faut bien amortir le moteur graphique. La principale innovation annoncée semble être l'implantation d'un cycle jour/nuit et de sources d'éclairage. Je suis curieux de voir ça en pratique : les projecteurs devraient être visibles de très loin et donc pas vraiment discrets, mais cependant nécessaires pour détecter d'éventuels infiltrateurs. Si le système fonctionne vraiment et ne se résume pas à un gadget, il pourrait apporter énormément sur le plan du gameplay. En principe, on sera fixés d'ici un mois, patience...



Toujours un grand succès comique : le tank multi-tourelles.



Atomic

Oh, un jeu de voitures. Ça faisait longtemps qu'on n'en avait pas eu un. Mais celui-ci n'est pas comme les autres. Non ma brave dame, le développeur n'aurait pas osé sortir un énième jeu de course, pensez bien. On nous propose donc plus de soixante courses dans des environnements variés, comme la plage ou le désert, les régions nordiques, les pistes montagneuses. Ces zones se situent dans différents pays (comme la France, l'Allemagne, l'Angleterre) afin d'offrir une géographie changeante. Comme vous vous en doutez, les véhicules – tous imaginaires – sauront s'adapter à ces changements de terrains et se déclinent en plusieurs modèles. Mieux, la customisation des pièces clés de votre engin est au rendez-vous. Les amortisseurs, vous les préférez plutôt mous ou durs ? Et les pneus ? Tout-terrains ou spécialisés « Bitume », quitte à déraper



CROSS RACING CHAMPIONSHIP

GENRE
Course tout-terrain
EDITEUR
Project Three Interactive

DEVELOPPEUR
Invictus/Hongrie
SORTIE PRÉVUE
Juin 2005



CRC propose des caméras variées qui feront le bonheur du mode Replay.

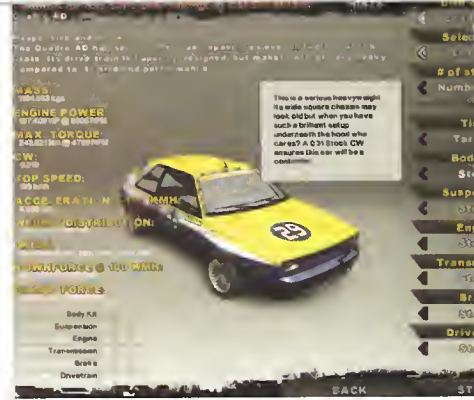
un peu lorsqu'on doit traverser une étendue boueuse ? Et la couleur ? C'est important ça la couleur. Vous vous imaginez plutôt dans un bolide rose bonbon ou noir nuit ? Ne rigolez pas, vous mesurerez toute l'importance de la chose quand vos adversaires se moqueront du look ridicule de votre véhicule sur Internet. Enfin, les six modes de jeu (Carrière, Course immédiate, Hot seat, etc.) et les sept types de courses (Circuit, Road, Rally, Off Road, etc.) n'assureront qu'un minimum de variété dans un gameplay qui est au rendez-vous.

Championnat des Roues Crevées

CRC propose également différents niveaux de difficulté, afin de satisfaire les besoins de toute la famille. Le mode Super débutant offre une conduite arcade, avec zéro dommage et un tas de caméras variées tandis

que le mode Je'm'la pète comme un pro vous coince derrière le volant avec une physique qui se veut réaliste et des dégâts quasi immédiats. Sans atteindre l'excellence de GTR, nos premiers essais à ce niveau confirment que l'illusion est suffisante pour le joueur moyen. Le fan de simulation pointu préférera sans doute rester sur l'excellent titre de Sim Bin, d'autant que graphiquement ce dernier a une bonne longueur d'avance sur son cousin hongrois. À sa sortie, prévue pour la fin du mois de juin, Cross Racing Championship ne créera probablement pas une révolution dans le monde des courses automobiles. Néanmoins, ses nombreux réglages et une approche parfois proche de l'esprit de Flatout pourraient bien charmer les joueurs à la recherche d'un titre facile à prendre en main et qui peut se jouer sérieusement ou à la légère, en fonction des envies du moment.

Bishop



Customisez votre véhicule, choisissez les couleurs et l'équipement, et soyez le meilleur (ou faites comme moi, sauvez les meubles).



Samsung MP3

pour tous ceux qui ont une oreille

Baladeurs numériques MP3

Emportez votre monde numérique avec vous, connectez-vous et élargissez vos horizons musicaux, enregistrez-vous, écoutez la radio, puis rechargez. Samsung vous offre encore plus de liberté. www.samsung.fr



05	00
06	06
08	09
13	33
11	51
02	02
01	61
05	55
03	03
12	42
00	90
04	44
54	54
52	52
3	3
1	1
6	6
08	08
00	00
06	06
09	09
13	13
04	04
54	54
52	52
3	3
1	1
6	6
08	08
00	00
06	06
09	09
13	13
04	04
54	54
52	52
3	3
1	1
6	6
08	08
00	00
06	06
09	09
13	13
04	04
54	54
52	52
3	3
1	1
6	6
08	08
00	00
06	06
09	09
13	13
04	04
54	54
52	52
3	3
1	1
6	6
08	08
00	00
06	06
09	09
13	13
04	04
54	54
52	52
3	3
1	1
6	6
08	08
00	00
06	06
09	09
13	13
04	04
54	54
52	52
3	3
1	1
6	6
08	08
00	00
06	06
09	09
13	13
04	04
54	54
52	52
3	3
1	1
6	6
08	08
00	00
06	06
09	09
13	13
04	04
54	54
52	52
3	3
1	1
6	6
08	08
00	00
06	06
09	09
13	13
04	04
54	54
52	52
3	3
1	1
6	6
08	08
00	00
06	06
09	09
13	13
04	04
54	54
52	52
3	3
1	1
6	6
08	08
00	00
06	06
09	09
13	13
04	04
54	54
52	52
3	3
1	1
6	6
08	08
00	00
06	06
09	09
13	13
04	04
54	54
52	52
3	3
1	1
6	6
08	08
00	00
06	06
09	09
13	13
04	04
54	54
52	52
3	3
1	1
6	6
08	08
00	00
06	06
09	09
13	13
04	04
54	54
52	52
3	3
1	1
6	6
08	08
00	00
06	06
09	09
13	13
04	04
54	54
52	52
3	3
1	1
6	6
08	08
00	00
06	06
09	09
13	13
04	04
54	54
52	52
3	3
1	1
6	6
08	08
00	00
06	06
09	09
13	13
04	04
54	54
52	52
3	3
1	1
6	6
08	08
00	00
06	06
09	09
13	13
04	04
54	54
52	52
3	3
1	1
6	6
08	08
00	00
06	06
09	09
13	13
04	04
5	

44063 Rayman Bowling + SPORTS SIS> SPORT au 71111	44099 Ice Age Skate + SPORTS SIS> SPORT au 71111	44052 Vans Skate & Slam + SPORTS SIS> SPORT au 71111	44051 2004 Real Foot + SPORTS SIS> SPORT au 71111	44053 Vijay Pro Golf + SPORTS SIS> SPORT au 71111	44082 Pro Bowling + SPORTS SIS> SPORT au 71111	44016 Puisseance 4 + JEUX DE SOCIÉTÉ SIS> SOCIÉTÉ au 71111	44062 Solitaire + JEUX DE SOCIÉTÉ SIS> SOCIÉTÉ au 71111	44041 Rainbow Six 3 + ACTION INFILTRATION SIS> INFILTRATION au 71111	44001 Call of Duty + ACTION INFILTRATION SIS> INFILTRATION au 71111	44040 Splinter Cell PT + ACTION INFILTRATION SIS> INFILTRATION au 71111	44045 Block Breaker DX + CASSE BRICOLES SIS> BRICOLES au 71111	44105 Stress Test + TESTS SIS> TEST au 71111	44104 Astro Love + ASTRO SIS> ASTRO au 71111
44076 Marcel Dessailly Soccer + SPORTS SIS> SPORT au 71111	44046 Siberian Strike + JEUX DE TIR SIS> SHOOT au 71111	44081 Top Gun II + JEUX DE TIR SIS> SHOOT au 71111	44061 Chessmaster + JEUX DE SOCIÉTÉ SIS> SOCIÉTÉ au 71111	44012 MB Board Games + JEUX DE SOCIÉTÉ SIS> SOCIÉTÉ au 71111	44101 Sven + ACTION ADRESSE SIS> ADRESSE au 71111	44083 Dr Maboul + COMBAT SIS> COMBAT au 71111	44038 Shado Fighter + COMBAT SIS> COMBAT au 71111	44004 Italian Job + ACTION INFILTRATION SIS> MISSIONS au 71111	44085 Banjo-Kazooie + ACTION INFILTRATION SIS> MISSIONS au 71111	44036 South Park + ACTION INFILTRATION SIS> MISSIONS au 71111	44002 True Crime + ACTION INFILTRATION SIS> MISSIONS au 71111	44030 Midtown Madness 3 + SIMULATION SIS> MISSIONS au 71111	44089 New York Nights + SIMULATION SIS> MISSIONS au 71111

MONOPOLY TYCOON

LES TESTS DE LA SEMAINE

TEST 129 Monopoly Tycoon
Devenez un riche homme d'affaires sans faire pleurer votre banquier avec cette version 3D du fameux Monopoly. Les cartes et les quartiers variés sont de la partie, les graphismes sont bons, l'interface est intuitive. Tendrement recommandé. L'avis d'astuces: 000

TEST 130 Perry Rhodan
Héros de BD, Perry Rhodan arrive sur mobile, dans un jeu de stratégie en temps réel. Prenant à plus d'un titre missions longues, gestion des ressources intéressante. Jouez-y 5 min ou plus, sauvegarde automatique! L'avis d'astuces: 000

TEST 131 Midnight Billard
Une réussite en tout point: graphique, sonore et ergonomique. 3 types de billard, des coups spéciaux (et vicieux), des personnages hauts en couleur (parfois sexy). Le meilleur billard du moment! L'avis d'astuces: 000

TEST 132
Perry Rhodan
+ STRATÉGIE
SIS> STRATÉGIE au 71111

TEST 133
Midnight Billard
+ SPORTS
SIS> SPORT au 71111

FACILE LE JEU MOBILE!

TELECHARGER Simple!
Tél: 0899 70 2004
Choix "Vous connaissez la référence".
Ex: 44044 pour Prince of Persia

COMPATIBILITE
Les jeux sont compatibles avec Bouygues, Orange et Sfr et la plupart des téléphones Java Alcatel, LG, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Siemens, Sharp, SonyEricsson...
Vérifier la compatibilité avant de télécharger: référence au 61111.
Ex: 44045 au 61111 pour Block breaker.

+ D'INFOS + D'ESTES
Nous avons décrit précisément et donné notre avis sur tous nos jeux! Pour tout savoir sur un jeu, envoyez sa référence au 61111.
Ex: 44007 au 61111 pour tout savoir sur Ducati Extreme.

ÉCRANS DE JEUX
Photos d'écran de tous les jeux: ECRAN+Réf. au 61111.
Ex: ECRAN44081 au 61111 pour les écrans de Top Gun.

Copyright des jeux: envoyez COPY+Réf au 61111
Ex: 44007 au 61111 pour tout savoir sur Ducati Extreme.

IMAGES ET ANIMATIONS

38872 DE ANIMAS SIS> ANIMAS au 81122	34825 DE PAYSAGES SIS> PAYSAGES au 81122	38182 DE CHIOTS SIS> CHIOTS au 81122	38817 DE CHEVAUX SIS> CHEVAUX au 81122	38812 DE DAUPHINS SIS> DAUPHINS au 81122	38196 DE CHATONS SIS> CHATONS au 81122	38943 D'ANIMAUX SIS> ANIMAUX au 81122	38186 DE VOITURES SIS> VOITURES au 81122	38276 DE MOTOS SIS> MOTOS au 81122	38175 DE TUNING SIS> TUNING au 81122
38909 DE MECS SIS> MECS au 81122	34411 D'AMOUR SIS> AMOUR au 81122	34127 DE DRAPEAUX SIS> DRAPEAUX au 81122	38222 DE MANGAS SIS> MANGAS au 81122	34915 DE SYMBOLES SIS> SYMBOLES au 81122	34077 DE LOGOS RIGOLOS SIS> RIGOLOS au 81122	34386 DE TRASH SIS> TRASH au 81122	34074 DE COSMOS SIS> COSMOS au 81122	38177 DE GARFIELD SIS> GARFIELD au 81122	31110 D'ANIMES SIS> ANIMES au 81122

EFFETS

Pour télécharger un logo en y ajoutant un effet, envoyez TypeEffets+Réf au 81122
Ex: ROTATION38181 au 81122 Tél: 0899 705 707
Fonctionne avec tous nos logos couleur.

ROTATION	RASTAPOSTER	BRISENOIR	CIBLE	5EPIA	PETITBAISER	DANSCOEURFEU	POURTOI	JETAIME	TOILESPIDER	IMPACT
----------	-------------	-----------	-------	-------	-------------	--------------	---------	---------	-------------	--------

PERSO

Télécharger un logo perso: Référence + Texte au 81122
Ex: 30909 ALEXIS au 81122
La perso fonctionne avec tous les logos de cette page. Ex: 38114 FARIDA
Offrir un logo personnalisé: OFFRIR+Réf+Nom au 81122
Ex: OFFRIR 30901 Chloé
Aussi par téléphone: Vous pouvez télécharger vos persos par téléphone grâce à un système intuitif de saisie du texte!
Tél: 0899 70 2004

30946 ANDREW	30947 STEPHEN	30914 AXELLE	30901 NORDINE	30943 be yourself	30933 FRANK	34116 FARIDA	30951 MARIE	30937 ARTHUR	30928 Malika
30957 Adriano!	30956 Melina!	30944 MELINDA	30943 RACHEL	30954 RACHEL	30933 FRANK	34116 FARIDA	30951 MARIE	30937 ARTHUR	30928 Malika

38377	38193	34660	38301	38375	38326	38325	38818	38820	38812	38813	38897	38817	38307
38182	38181	38314	38317	38224	38355	38898	38376	38196	38189	38322	38373	38340	38374
34074	38213	34437	38425	38177	38257	38218	35039	34391	34077	38316	35037	38943	34362
38043	38303	38951	38950	34354	38353	38269	38222	35036	38343	38147	34022	34915	34691
38319	34029	34618	34781	35041	34361	34907	38363	34023	34352	38349	34381	34690	31178
38930	38365	38276	38027	38232	38350	38175	38178	38348	38056	38360	38358	38290	38179
38368	38367	38372	38369	38370	38371	38332	38292	38879	38186	38002	38913	38240	38014
38344	38366	34113	34411	34477	34383	34116	34355	38357	34315	38336	34386	38219	38345
27988	27038	27987	27033	27774	27042	27873	27999	27776	27777	27963	27976	27043	27024
27005	27927	27726	27847	27917	27841	27865	27916	27997	27972	27906	27979	27984	27039
27883	23444	23655	23589	23582	23806	23581	23554	23829	23759	23517	23763	23762	23807

Si une image elle est animée!

TELECHARGER Toutes les explications au centre de cette page. + D'images, + D'animations: SMS> LOGO au 81122 WEB> www.persomobi

31173	31181	31174
31178	31110	31163
31198	31186	31194
31200	31201	31197
31196	31172	31199
31193	31136	31195
27988	27038	27987
27033	27774	27042
27873	27999	27776
27777	27963	27976
27043	27024	27039
27984	27033	27987
27917	27841	27865
27916	27997	27972
27906	27979	27984
27039	27987	27033
27988	27038	27987
27033	27774	27042
27873	27999	27776
27777	27963	27976
27043	27024	27039
27984	27033	27987
27917	27841	27865
27916	27997	27972
27906	27979	27984
27039	27987	27033
27988	27038	27987
27033	27774	27042
27873	27999	27776
27777	27963	27976
27043	27024	27039
27984	27033	27987
27917	27841	27865
27916	27997	27972
27906	27979	27984
27039	27987	27033
27988	27038	27987
27033	27774	27042
27873	27999	27776
27777	27963	27976
27043	27024	27039
27984	27033	27987
27917	27841	27865
27916	27997	27972
27906	27979	27984
27039	27987	27033
27988	27038	27987
27033	27774	27042
27873	27999	27776
27777	27963	27976
27043	27024	27039
27984	27033	27987
27917	27841	27865
27916	27997	27972
27906	27979	27984
27039	27987	27033
27988	27038	27987
27033	27774	27042
27873	27999	27776
27777	27963	27976
27043	27024	27039
27984	27033	27987
27917	27841	27865
2791		

p

Ubi Soft

prend ^{de} l'avance sur l'E3

Comme tous les ans, Ubi Soft nous a
dévoilé une partie des titres qui seront
présentés à l'E3, histoire de nous
mettre l'eau à la bouche.
Le pire, c'est qu'ils ont réussi.

par Bishop



Imaginez-vous en train de vous
promener dans un décor comme
celui-là...



Myst V End of Ages

Genre : Aventure/Puzzle **Développeur :** Cyan
Worlds/États-Unis **Sortie prévue :** Automne 2005

fan de l'univers de Myst, préparez-vous à un grand choc, cet opus sera le dernier de la série. A y est, terminé. Il va donc falloir régler les dernières questions en suspens et sauver définitivement la civilisation. Ou la détruire en faisant de mauvais choix. Ce nouvel épisode devrait clore en beauté la saga et se pare pour l'occasion d'un moteur en 3D intégral. Non, vous ne rêvez pas, on peut enfin se promener partout dans le décor. Si l'ancien système de déplacement vous ravit, il reste malgré tout disponible. Graphiquement, Myst V s'annonce aussi magnifique que ses prédécesseurs et profite même d'une technologie de capture vidéo innovante. C'est splendide, le résultat est plus que

convaincant et le tout est renforcé par l'utilisation d'un moteur physique sur les vêtements. L'autre nouveauté, c'est l'ajout d'une sorte de tablette de marbre, sur laquelle il faut dessiner pour modifier l'environnement ou communiquer avec les étranges créatures qui peuplent le monde. Le système a l'air assez bien fichu pour que les gens dénués de tout talent artistique puissent quand même en profiter. Enfin, c'est l'occasion pour les auteurs de recentrer le gameplay sur l'exploration, plutôt que sur les puzzles. On nous promet que ces derniers seront innovants et incomparables à ceux des autres jeux d'aventure. Voilà de quoi exciter la curiosité de Fumble. J'imagine que les fans ne vont pas tarder à bouillir d'impatience, et je les comprends. Courage les gars, plus que quelques mois à tenir, il est prévu pour cet automne.

Myst V End



C'est quand même plus joli que les précédents, non ?

Heroes of Might & Magic V

Genre : Stratégie tour par tour **Développeur :** Nival Interactive/Russie **Sortie prévue :** Début 2006



Voici le « plateau de jeu », tout en 3D.

J'aurais dû poser un compteur pour mesurer le nombre de jours perdus à jouer à Heroes of Might & Magic III (et au IV, dans une moindre mesure). C'est encore aujourd'hui un des jeux de stratégie en tour par tour que je préfère, avec M.A.X. et Silent Storm de Nival Interactive. Coïncidence troublante, c'est justement le développeur russe qui a repris la licence après la mort (précédée d'une longue agonie) de The 3DO Company. De base donc, ils bénéficient d'un capital de crédibilité élevé. L'envoyé spécial de Nival, qui nous a présenté le jeu, a confirmé tout le bien que je pense d'eux. On pourrait s'attarder sur le moteur graphique très réussi, mais l'intérêt d'HOMM ne réside pas là. Tout est dans le gameplay, et les gars de Nival semblent l'avoir bien compris puisqu'ils ont décidé de prendre le meilleur des deux derniers épisodes, tout en rajoutant des éléments de leur cru. Par exemple, ils le veulent plus accessible. Attention, pas plus simple, on garde la complexité qui donne toute sa dimension au côté stratégique. Les combats se déroulent donc toujours de la même manière (chacun son tour), mais sur des terrains dont la taille dépend des armées impliquées. Plus besoin de

traverser la carte avec toutes ses troupes pour éliminer une pauvre unité ennemie. En fait, le développeur souhaite accélérer le jeu, pour rendre les parties plus courtes (que ceux qui ont réussi à finir une partie en multijoueur lèvent la main... Un, deux... trois... trois et demi. Ouais, ça ne fait pas des masses, on est d'accord). Que les fans se rassurent, ces modes resteront quand même disponibles. Les combats en eux-mêmes demeurent encore un mystère sur lequel notre interlocuteur n'a rien voulu révéler. De ce qu'on a pu en voir, ils devraient rester très similaires malgré tout. Ce nouveau Heroes of Might and Magic a tout d'un grand et ne devrait avoir aucun mal à se faire une place dans le cœur des fans de stratégie en temps réel (la stratégie pour les hommes, les vrais).

Prince of Persia

Prince of Persia 3

Genre : Action virevoltante **Développeur :** Ubisoft Montréal/Canada **Sortie prévue :** Novembre 2005

titre tout à fait personnel, le précédent Prince of Persia m'a nettement moins convaincu que le premier. Il lui manquait son ambiance conte de fée. Pour un peu, voir le prince passer du côté obscur m'aurait même gonflé. Et que dire de l'absence cruelle de ses incessantes chamailleries avec Fara. Apparemment, je ne suis pas le seul dans ce cas puisque le studio de développement recentre l'ambiance de ce nouvel opus pile entre les deux précédents. Ainsi, le prince est sombre, mais pas trop. Enfin, je crois. L'histoire

n'est pas claire : à force de bidouiller le temps, l'esprit d'un prince obscur subitement réapparu commence à s'emparer de notre héros qui doit lutter pour ne pas sombrer dans la folie. Ou quelque chose du genre, mais les développeurs ne pouvaient pas trop en parler ce jour-là. Outre de nouveaux mouvements rigolos (accroché à l'envers à une corde, coincé les jambes tendues entre deux murs à la Sam Fisher, etc.), on a également droit à un autre personnage super-mystère (pour l'instant), qu'il faudra diriger alternativement avec le prince. De ce qu'on a pu en voir par-dessus l'épaule des développeurs, cet avatar manie le fouet comme personne et n'hésite pas à l'employer pour jeter

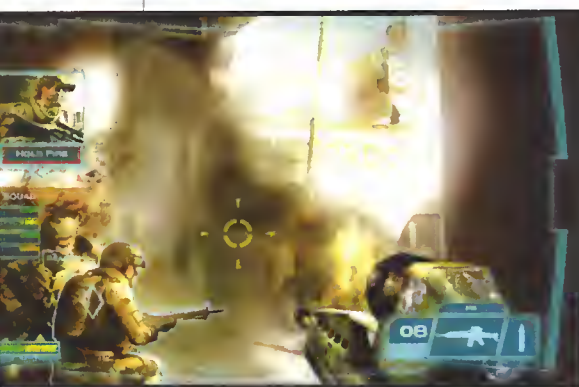
Quand je vois des captures d'écran de cette qualité, je me dis que Photoshop fait VRAIMENT des merveilles.



ses adversaires dans le vide. Afin d'ajouter une nouvelle dimension au gameplay, ce troisième épisode prendra une tournure plus axée infiltration. Dans l'univers du prince, il s'agit plus de tomber sur le râble de ses opposants au moment où ils s'y attendent le moins que de faire le ninja en évitant tout le monde. Principal avantage de cette technique : la possibilité de tuer les adversaires en un coup. Allez, une dernière nouveauté pour la route : le prince ne sera plus exclusivement confiné dans des espaces fermés. Fini la claustrophobie, bonjour les décors ouverts, tels les toits en flammes de Babylone. Vous vous en doutez, les sables du temps sont également de retour, avec des pouvoirs inédits à disposition du prince. Il va malheureusement falloir attendre l'E3 pour en savoir plus, puisque les développeurs ne peuvent (je cite) « pas communiquer sur ce sujet pour l'instant ». Cette manie du secret pour distiller les informations au fur et à mesure afin d'entretenir le buzz autour du produit commence un peu à me taper sur les nerfs. Quoi qu'il en soit, le peu que nous avons vu de Prince of Persia 3 met l'eau à la bouche et donne envie de l'essayer rapidement. Dommage que cela soit le dernier épisode de cette trilogie.



Le prince en pleine action discrète.
Si, si, c'est discret.



Eh ben dites moi, j'en connais qui rentabilise leur licence Photoshop. Allez, si ça se trouve je suis mauvaise langue et le produit fini ressemblera vraiment à ça.

Tom Clancy's Ghost Recon 3

Genre : FPS Tactique Développeur : Ubisoft/n.c.
(c'est un secret) Sortie prévue : Noël 2005



host Recon 2 ne sortira donc jamais sur PC (cf. news dans le Joystick 170). La raison officielle étant que les développeurs ont préféré se concentrer sur le troisième opus directement plutôt que de ne pas atteindre une qualité convenable avec le 2 sur nos machines. Ça tombe bien, il ne nous avait pas convaincus non plus quand on avait pu y jeter un œil. Pour ce troisième opus, autant vous le dire tout de go, nous n'en avons pas vu grand-chose, en dehors d'une (très) courte vidéo. Le scénario de ce FPS tactique est d'ailleurs encore un peu flou, mais on sait déjà

qu'il mettra en jeu des terroristes de tous bords face aux – sortez les drapeaux, jouez une musique patriotique – fiers soldats américains, honorés de défendre la paix dans le monde, au péril de leurs vies. Rangez les drapeaux, arrêtez la musique. Ah attendez, une dépêche tombe sur mon bureau à l'instant. Le jeu se déroulera à Mexico, en 2013, et vous devrez sauver le président mexicain et le président américain. Pour ce faire, vous prendrez le commandement des « Ghosts », une unité d'élite surarmée et équipée du prodigieux système Integrated Warfighter System (IWS, système intégré pour le guerrier) qui regroupe plein de trucs technowarfares qu'on imaginerait extraits d'un livre de Tom Clancy. Ah mince, j'avais déjà oublié que le célèbre auteur avait accolé son nom à celui du jeu. On nous promet un tas de choses super géniales, comme un moteur 3D de folie, avec des effets incroyables, des particules, des fenêtres, un moteur physique du tonnerre, j'en passe et des meilleures. Gage de qualité, il a même été développé pour les consoles de demain. Ouah, génial. Subitement je meurs d'impatience. Dès qu'on sait enfin à quoi ça ressemble, on vous en reparle plus sérieusement.



SCAR

SQUADRA CORSE ALFA ROMEO



Le challenge est en vous !



Vous savez que votre voiture est performante.
Vous savez qu'elle a tout ce qu'il faut pour gagner.
Mais vous, avez-vous les qualités nécessaires ?
Avez-vous la vision, l'habileté, la concentration
et la maîtrise suffisantes pour réussir ?

Si vous ne les avez pas... alors la voiture ne suffira pas !



www.pegi.info



RenderWare



Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com

Published by Black Bean. © 2005 Lago srl. Developed by Milestone. All rights reserved. "All Alfa Romeo cars, car parts, car names, brands and associated imagery featured in this game are intellectual property rights including trademarks and/or copyrighted materials of Fiat Auto S.p.A. . All Rights Reserved". All other trademarks are property of the respective owner and are used under permission.

SALUEZ LA SORTIE DE GUILD WARS
QUI VIENT SAUVER UN MOIS
PARTICULIÈREMENT MORIBOND.
LES AUTRES JEUX SE BATTENT
POUR OBTENIR LA MOYENNE ET,
DANS LA PLUPART DES CAS, N'Y
PARVIENNENT PAS OU QUE TRÈS
PÉNIBLEMENT. MESSIEURS
LES DÉVELOPPEURS ET ÉDITEURS,
ON SE MOTIVE UN PEU, ON SE
CONCENTRE SUR UN SEUL TITRE
ET ON S'APPLIQUE. RAS-LE-BOL
DES CONCEPTS NON ABOUTIS,
DES IDÉES MAL REPOMPÉES,
DES PROJETS PAS FINIS ET DES
MAUVAIS TITRES QUI SE CACHENT
DERRIÈRE UN MOTEUR GRAPHIQUE
SYMPA. LES JOUEURS VEULENT DE
LA QUALITÉ, DE LA PROFONDEUR
ET PAS QUE DE L'EMBALLAGE.

Bishop



JEU DU MOIS

GUILD WARS

ÉDITEUR NC SOFT DÉVELOPPEUR ARENA.NET

VOUS AIMEZ DIABLO, ADOREZ DIABLO 2 ? VOUS CHERCHEZ UNE AVENTURE SOLO RICHE ET LONGUE ? UN MODE MULTIJOUVEUR OU LA COMPÉTITION ET LA STRATÉGIE PRÉVALENT ? GUILD WARS EST FAIT POUR VOUS.

Liberté d'expression

J'AI BEAU BIEN
AIMER GUILD WARS,
JE NE LÂCHERAI PAS
WoW AVANT
D'ÊTRE LEVEL 60. ET
QUAND LE MÉDIÉVAL
FANTASTIQUE ME
FATIGUE, JE REVIENTS
SUR UN CLASSIQUE :
COUNTER-STRIKE
EN VERSION SOURCE. À DÉFAUT D'ÊTRE PAR-
FAIT, ÇA RESTE UN BON JEU MULTI. MAIS MA
VRAIE PERVERSION DE GEEK ACTUELLEMENT,
C'EST D'ÉCOUTER DES MUSIQUES DE
COMMODORE 64, ÇA RESTE UNIQUE.



Le jeu du moment

WORLD OF WARCRAFT

Le jeu attendu

F.E.A.R.

DALLAS, LONDRES
ET BIENTÔT LOS
ANGELES :

JE CUMULE LES
HEURES DE VOL POUR
LE MOMENT. ET ON
POURRAIT CROIRE QUE
LE CHEF ME LÂCHE UN
PEU SUR LES PAGES À
ÉCRIRE. MAIS ENTRE
TRUCK ME HARDER ET SINGLES 2, JE CROULE
SOUS LES TITRES AUSSI INTÉRESSANTS QU'UN
SPEECH D'HÔTESSE DE L'AIR AU DÉCOLLAGE.
O.K., J'ARRÊTE DE ME PLAINDRE, JE VOIS BIEN
QUE VOUS ÊTES JALOUX.



Le jeu du moment

GUILD WARS

Le jeu attendu

GTA SAN ANDREAS

« LE CHEF DE
RUBRIQUE QUE VOUS
AVEZ DEMANDÉ
N'EST PLUS DISPO-
NIBLE ACTUELLE-
MENT, SUITE AUX
BOUCLAGES CONSÉ-
CUTIFS DE DEUX
MAGAZINES ET UN
HORS-SÉRIE PLEIN
DE CARTES. VOUS POUVEZ LAISSER UN MES-
SAGE APRÈS LE BIP SONORE OU RAPPeler LE
MOIS PROCHAIN. *Biiiiip*... »



Le jeu du moment

WORLD OF WARCRAFT

Le jeu attendu

F.E.A.R.

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.



Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours !
Nécessite
une très grosse
configuration



Stop
Doublage pourri



Démo présente
sur le DVD-Rom
ou/et le CD-Rom



Jeu
majeur
et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE

- 1) SPLINTER CELL CHAOS THEORY**
UBI SOFT/UBI SOFT
- 2) S.W.A.T. 4**
IRRATIONAL GAMES/VIVENDI UNIVERSAL GAMES
- 3) PROJECT SNOWBLIND**
CRYSTAL DYNAMICS/EIDOS



STRATÉGIE/GESTION

- 1) ACT OF WAR**
EUGEN SYSTEMS/ATARI
- 2) ROME TOTAL WAR**
THE CREATIVE ASSEMBLY/ACTIVISION
- 3) WARCRAFT III : THE FROZEN THRONE**
BLIZZARD/VIVENDI UNIVERSAL GAMES



SPORT/SIMULATION

- 1) PRO EVOLUTION SOCCER 4**
KONAMI/KONAMI
- 2) GTR**
SIM BIN/ATARI
- 3) TOP SPIN**
PAM DEVELOPMENT/ATARI



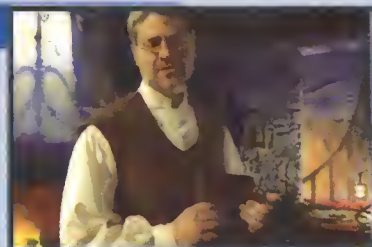
MMORPG

- 1) GUILD WARS**
ARENA NET/NC SOFT
- 2) WORLD OF WARCRAFT**
BLIZZARD/VIVENDI UNIVERSAL GAMES
- 3) EVERQUEST II**
SONY ONLINE ENTERTAINMENT/UBI SOFT



JEU DE RÔLE/AVENTURE

- 1) MYST IV : REVELATION**
UBI SOFT MONTRÉAL/UBI SOFT
- 2) VAMPIRE THE MASQUERADE : BLOODLINES**
TROIKA GAMES/ACTIVISION
- 3) STAR WARS : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC**
BIOWARE/ACTIVISION



CE MOIS-CI, TOUTE LA RÉDAC' EST SUR LES ROTULES APRÈS VOUS AVOIR CONCOCTÉ UN MAGNIFIQUE HORS-SÉRIE DÉDIÉ À WORLD OF WARCRAFT EN PLUS DU NUMÉRO NORMAL. Y'A PAS À DIRE, OU'EST-CE OU'ON NE FERAIT PAS POUR VOUS FAIRE PLAISIR. BON ALLEZ, MAINTENANT, DODO.



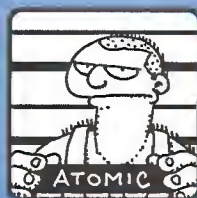
Le jeu du moment

GUILD WARS

Le jeu attendu

BLACK & WHITE 2

LES JEUX VIDÉO, C'EST MA PASSION, MAIS CE N'EST PAS LA SEULE. PAR EXEMPLE, JE SUIS UN AFICIONADO DES HAÏKUS JAPONAIS. VOICI MON PRÉFÉRÉ : « KAMI ARAU / SUNAWACHI / KOKORO ARAITAKU » QUE L'ON POURRAIT TRADUIRE PAR « JE ME LAVE LES CHEVEUX / C'EST-À-DIRE / QUE JE ME LAVE L'ÂME ». LE MOIS PROCHAIN, JE VOUS PARLE DE MA PASSION POUR LE MACRAME.



Le jeu du moment

OUBLIER DE RENDRE MES TEXTES

Le jeu attendu

F.E.A.R.

PRENDRE DES VACANCES QUAND ON EST PIGISTE, C'EST ABANDONNER UNE PARTIE DE SON REVENU CONTRE DU BON TEMPS. DU COUP, C'EST UN PEU MIEUX QU'AND IL NE PLEUT PAS PENDANT UNE SEMAINE ! TUDIEU. AH ÇA, JE LES CONNAIS BIEN LES RÈGLES DE LA NOUVELLE ÉDITION DU JEU DE RÔLE WARHAMMER, MAINTENANT. TRÈS BON CRU, D'AILLEURS. JE LE CONSEILLE POUR LES DÉBUTANTS.



Le jeu du moment

GUILD WARS

Le jeu attendu

F.E.A.R.

test test test test test test

Guild Wars

V É R I T A B L E G U E R R E O N L I N E



QUOI ? VOUS N'ÊTES PAS ENCORE SUR GUILD WARS ? ÇA FAIT UN MOIS QUE LE JEU EST SORTI ! VOUS ATTENDEZ QUOI ? LE TEST DE JOYSTICK ? BAH LE VOILÀ. LISEZ-LE MAINTENANT ET DÉCOUVREZ SI VOUS AVEZ L'ÉTOFFE NÉCESSAIRE POUR CE JEU SANS PITIÉ. ÇA SERAIT BALLOT DE PAYER POUR DEVENIR UN SOUFFRE-DOULEUR INTERNATIONAL, NON ?



Le joueur ne peut utiliser que huit compétences en mission. Le chiffre est huit, et huit il choisira. Huit... Un dilemme qui n'a pas fini de vous torturer.



Aux armes, citoyen d'Ascalon ! Les redoutables armées Charrs assiègent nos dernières fortifications. Notre pays autrefois si beau est à présent dévasté par la Fournaise, cet horrible cataclysme qu'ils ont déclenché deux ans auparavant. Et nous ne pouvons leur faire face. Par Grenth ! L'entêtement du roi Adelbern nous mènera à notre perte ! Oubliez vos griefs contre les pays qui furent nos ennemis durant la Guerre des Guildes et suivez le Prince Rurik vers la Kryte. Eux ont réussi à repousser l'attaque des Charrs, contrairement au royaume d'Orr. Reformez les guildes, équipez-vous, explorez les ruines d'Ascalon, les montagnes des Cimefroïdes, la jungle de Maguuma et tous les recoins de la Tyrie. Aux armes, dis-je ! Et ne laissez aucune peur voiler votre courage, car au-delà des combats incessants, des luttes de pouvoirs, des souffrances et même de la mort, c'est le Panthéon des Héros qui vous attend. Votre place sera à côté des dieux et dans le cœur des Hommes. Aux Armes, Ascalon !

Holà ! du calme vieux

C'est vrai que le monde de Guild Wars est cohérent et que l'histoire écrite par les gars d'ArenaNet se révèle plutôt prenante. J'accroche à fond, malgré un début un peu poussif. Vous voilà donc dans la peau d'un futur héros faisant ses preuves dans un Ascalon magnifique, alors que quelques Charrs tapent un peu trop fort aux portes du Grand Rempart. Rien de bien mortel... Pourtant, vous n'êtes qu'à quelques heures de la Fournaise et tout va basculer. Tada ! Quel suspense. Ce premier chapitre dans le scénario de Guild Wars fait office de gros tutorial. À travers des quêtes, vous y apprendrez à manier vos premières compétences de classe dans des combats très proches du style MMORPG (même si GW n'en est pas un et diffère sur bien des points). Vous choisirez aussi une profession secondaire selon vos goûts. Alors Necro/Elémentaliste ou Rodeur/Envoûteur ? Franchement, faites ce que vous voulez. Aucun combo n'est désavantagé dans GW. Attention néanmoins : les guerriers/moines (alias les paladins) pullulent déjà comme la peste sur le continent Tyrien. J'ai dit « gros » tutorial parce qu'il vaut mieux monter son perso jusqu'au niveau huit minimum avant d'effectuer la mission spéciale

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de RAM, CARTE VIDÉO 32 Mo	
ÉDITEUR NCSoft CORPORATION	
DÉVELOPPEUR ARENA.NET/ÉTATS-UNIS	
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS	



Lors des cinématiques, on peut voter pour couper le sifflet au prince Rurik. Cool.

qui déclenchera votre passage au deuxième chapitre de l'histoire : le monde post-apocalyptique d'Ascalon s'avère bien cruel pour les héros mal préparés. Et puis, ça serait dommage de ne pas explorer à fond cette vision d'un passé révolu. Après tout, vous n'aurez jamais l'occasion d'y retourner. Huit niveaux à la sortie du tutorial sur les vingt qu'offre le jeu ? Rassurez-vous, c'est normal. Même arrivé au maximum, il restera du pain sur la planche avec des challenges bourrins, du joueur contre joueur à outrance et les packs d'extension à venir.

Vous êtes ici @

Le monde d'Ascalon est divisé en plusieurs cartes reliées entre elles, avec, ici ou là, des grosses villes et des avant-postes. Ceux-ci relèvent de l'instance publique et vous y

rencontrerez tous les joueurs connectés à GW, regroupés en districts (européens, américains, coréens ou internationaux). Un bon coin pour marchander, grouper avec des potes, des inconnus, ou encore embaucher quelques mercenaires PNJ. Une fois prêt à partir à l'aventure, vous explorez le monde alentour (des instances privées, sans humains sinon vous) à la recherche d'autres quêtes, de PNJ spéciaux comme les collectionneurs et de butin. Surtout, vous découvrirez de nouveaux lieux publics abritant toujours plus de quêtes. Une fois ces endroits dévoilés, vous pouvez voyager automatiquement de l'un à l'autre via la carte principale. Gérez bien vos mouvements, car dès que vous sortirez d'une instance privée, elle se repeuplera entièrement de monstres. Parfois, une localité proposera une mission coopérative (différentes des banales quêtes). Ces fameuses missions sont des instances scénarisées et ponctuées de cinématiques durant lesquelles le prince Rurik parle beaucoup. Il parle aussi pendant les combats, cela dit. Il parle tout le temps en fait, faites le taire par pitié ! Bref, réussir ces missions équivaut à faire avancer le scénario et accéder rapidement aux prochains avant-postes. Rien ne vous empêche de faire le voyage à pied bien sûr, mais pourquoi passer à côté de l'histoire ? Et inutile de végéter quelque part à casser du monstre, ça rapportera largement moins



N'oubliez pas : en combat, il faut toujours mettre les bœufs devant les Charrs. Même si c'est Charr d'assaut. O.K. j'arrête.



Huit sorts sur un maximum de cent cinquante compétences par combo de profession. Huit sur cent cinquante. Ça rend fou je vous dis.

Entre commerce à la criée, recherche de groupe, « Emote » à la chaîne, c'est un joyeux bordel, ces instances publiques !



d'expérience. Sans compter qu'à tout moment, vous pouvez revenir à Ascalon ou n'importe quel lieu-dit pour finir des quêtes laissées de côté ou oubliées.

Read my lips : pas un mmorpg !

N'hésitez pas à abuser de ce système de déplacement.

Je sais qu'il déroutera les gros joueurs de MMORPG habitués à un déroulement des événements très différents et qui pensent tomber sur un jeu équivalent. Nous, les mmorpgiens, nous plaignions que les régions ressemblent souvent à de grands couloirs dirigistes. Nous nous étonnons quand tout le groupe change de région parce qu'un seul membre a traversé la porte de zone. Nous sommes surpris quand le groupe se dissout parce qu'on a décidé de se téléporter vers une ville. Bon O.K. ça, c'est ennuyeux. Surtout quand on souhaite continuer avec les mêmes personnes : il faut se retrouver, regrouper... Ça demande un peu de discipline. Enfin, comme le reste, c'est le gameplay qui veut ça, alors on s'habitue. Après tout, Guild Wars n'est pas un MMORPG, abordez-le d'abord avec un esprit Diabloesque. Je sais, je me répète, mais faut que ça rentre. D'ailleurs hop, j'en profite pour rappeler que GW ne nécessite pas d'abonnement mensuel. En revanche, qu'est-ce qu'il est exigeant en terme d'investissement de temps ! Pas le PvE... non ça, c'est tranquille. Je parle du PvP.

La guerre éternelle

Nerveux, violents, parfois rapides, parfois interminables...

Les combats entre joueurs vont vous mettre sur les nerfs ! Lors de vos aventures, vous aurez l'occasion de passer les portes de plusieurs arènes. C'est là que



Ayeuhhh ! Mais qu'importe, gardons la cible principale en vue et encaissons, le moine s'occupe de tout (normalement).

À poil dans l'arène

ArenaNet vous propose de créer un personnage niveau 20 pour goûter aux joies du PvP haut niveau. Mais celui-ci n'aura de disponible que les compétences découvertes par vos personnages « d'aventure ». Idem pour le matériel, il vous faudra récupérer du bon matos magique durant vos explorations pour débloquent des runes de pouvoirs et autres pièces de customisation pour les armes et armures. Inutile donc d'en faire un d'emblée, attendez d'être un peu mieux loti. Notez qu'il est tout de même possible d'en choisir un « tout fait » avec une liste de sorts fixes et un choix d'objets limité. Amusant quand vous venez d'acheter le jeu mais vite limité.

les joueurs se rencontrent pour danser ensemble et se tuer. Danser, c'est quand on attend de pénétrer dans l'instance de combat. Se tuer, c'est une fois dedans. Contre des joueurs humains, une totale connaissance de son perso est essentielle, mais ne fait pas tout. Les stratégies de groupe devront être révisées et mises au point selon les compétences de chacun. Sans oublier d'étudier l'adversaire pour chambouler entièrement sa propre manière de jouer en cas de besoin. D'un côté, c'est facile, car la prise en main demeure d'une simplicité infantile (en PvE comme en PvP). D'un autre côté, vous en avez pour des heures d'entraînement avant de maîtriser toutes les subtilités et les combos de compétences possibles. Et encore, le deathmatch, ce n'est rien qu'une succession de bastons sans importance ! Mais ensuite, direction les batailles de guildes, avec des objectifs très FPS genre capture de relique ou roi de la colline. Sans oublier le toumou perpétuel du Panthéon des Héros et ses vagues incessantes de sagouins venus vous piquer la première place, pour peu que vous y soyez arrivé. Ce qu'on appelle « La guerre des mondes » entre les États-Unis, l'Europe et la Corée fait un peu grincer des dents dans la communauté : mal implémenté, déséquilibré, exacerbe les propos nationalistes, donne un ton malsain au jeu... Moi, ça ne me choque pas plus que cela. Le concept est très bien, mais si ArenaNet décide de le changer pour des groupes se battant au nom des différents dieux de Tyrie, par exemple, ça ne me dérangerait pas non plus.

**Attention,
pinailage sur
100 m**

Rien à redire sur les graphismes : c'est tellement beau et détaillé ! Les décors riches et variés, les personnages ciselés, les effets de lumières, les ambiances atmosphériques, les sorts



...Huit. Huit, huit. C'est assez ridicule comme mot en fait, tiens, « huit ». Ça se ressemble à « huitre », c'est idiot.

Inutile de végéter à casser du monstre, faites plutôt avancer l'histoire !

à gogo... Rahhh c'est magnifique. Au milieu de tout cela, les animations pêchent un peu par leur manque de finesse, il est vrai. Une exigence du gameplay très rapide, probablement. J'aime particulièrement les bruitages, qui s'avèrent importants pour reconnaître les compétences utilisées durant un affrontement. Un petit « tir pénétrant », et le rôdeur semble envoyer un missile plutôt qu'une flèche, c'est fun. La musique, par contre, reste anecdotique au-delà du thème principal. Vraiment, au niveau réalisation, GW a tellement peu de progrès à faire que j'ai honte d'en parler. Allez, on aurait aimé des mouvements de lèvres pendant les conversations cinématiques, par exemple. Oui bon... Une fenêtre de dialogue un peu plus customisable par contre, je dis pas non. Un système de courrier comme dans WoW ? Ça serait sympa. Plus ennuyeux déjà : tout un tas de mini-coups de lag qui font se téléporter les personnages, tout comme cette peur que ces derniers ont de descendre ou monter une toute petite pente de rien du tout. Oui, on ne peut pas sauter dans Guild Wars et votre héros se cognera plus d'une fois à des murs invisibles agaçants. Pour finir, la fenêtre de guild



Une pénalité de 15 % par décès s'applique sur la vie et l'énergie jusqu'à la fin de la mission. Faut remonter tout ça en tuant du stream !



Bon à savoir : les rôdeurs peuvent changer le nom de leur familier avec la commande /petname.





Domage qu'on ne puisse pas annoter la carte, avec les noms des PNJ paumés dans la nature par exemple.

Un peu de technique

Ne rigolez pas trop en matant la config minimale, GW est tellement bien foutu que ça pourrait tourner dessus. Non bon, prévoyez plutôt 1,5 GHz environ, 512 de Ram (bon sang, mais qui n'a pas encore ça ? Attention C_Wiz va venir chez vous avec toutes ses mouettes. C'est sale, une mouette.) et une carte 3D 64, voire 128 Mo. La connexion au Net reste obligatoire quel que soit votre type de jeu.



Allez, allumez-moi ce bazar, on pèle ici.

Guild Wars reste un jeu compétitif qui demande beaucoup d'organisation.

offre bien peu d'informations. Pas de hiérarchie à part leader et membres ? Pas de notification des professions, des niveaux ou des persos alternatifs de chacun ? Et on attend encore les forums privés... Bof bof pour un jeu basé sur les guildes...

À part ça, ça tue

Quelques problèmes à régler et quelques points de gameplay auxquels les joueurs devront se soumettre, voilà la recette d'une bonne entente sur Guild Wars. Le jeu reste globalement tellement bien programmé qu'il met lui-même des majuscules aux mots lorsque vous écrivez votre nom à la création de perso. Sans déconner, ça me fait halluciner. Dessiner sur la minicarte pour donner des directions aux collègues devient une seconde nature tellement cela fonctionne bien. En combat, avec un peu de sang froid, tout se déroule à la perfection : le perso suit automatiquement sa cible et le joueur se concentre sur le timing de ses compétences, sur sa barre d'énergie et de vie. On peut même cliquer sur un tas de trucs en gardant la touche « contrôle » appuyée afin d'envoyer des infos à tout le monde : genre « j'attaque telle cible » ou « j'utilise telle compétence ». Évidemment, pour ne pas uriner dans un instrument de musique à cordes, il faut grouper avec des gens compétents. Pas toujours facile, ça... Guild Wars reste un jeu compétitif demandant beaucoup d'organisation, à en devenir presque sérieux. Moi qui ai autant d'esprit de compétition qu'un grain de sable dans le Sahara, ça m'effraie un peu. Je ne dois pas être le seul... Ça n'empêche pas Guild Wars d'être génial et ce n'est pas ça qui me fera baisser sa note d'intérêt, mais mieux vaut être prévenu, non ? Allez courage, rester à la tête du Panthéon des Héros ou tenir dans le classement des cent premières guildes mondiales, ça demande du temps, de l'entraînement et de la persévérance, mais ce n'est pas si compliqué. Oh et puis rien ne vous oblige à être le meilleur après tout, Guild Wars juste pour le fun, ça marche aussi.

Fumble

En Deux Mots

MAGNIFIQUE, PRENANT, FUN ET SANS ABONNEMENT, GUILD WARS EST UN PETIT BIJOU QUI HYPNOTISERA N'IMPORTE QUEL JOUEUR. ATTENTION, TOUTE LA PARTIE PVP NE S'ACCORDERA PAS AVEC UN JEU DÉSINVOLTE ET IRRÉGULIER, MAIS ÇA NE SIGNIFIE PAS QUE GW NE RÉSERVE SES CHARMES QU'ÀUX HARDCORE GAMERS. GUILD WARS EST SIMPLE À COMPRENDRE, MAIS DUR À MAÎTRISER, COMME DISENT LES GENS ÉDUQUÉS. FAIRE PARVENIR SA GUILDE AU TOP ME SEMBLE UN SACRÉ CHALLENGE Digne d'INTÉRÊT.

- ✚ L'histoire du PvE, la gloire du PvP
- ✚ Beau, beau, beau, beau, beau
- ✚ Une réalisation presque impeccable
- ✚ Grosse organisation pour le PvP sérieux
- ✚ Un peu mou au début

8

TECHNIQUE

9

ARTISTIQUE

9

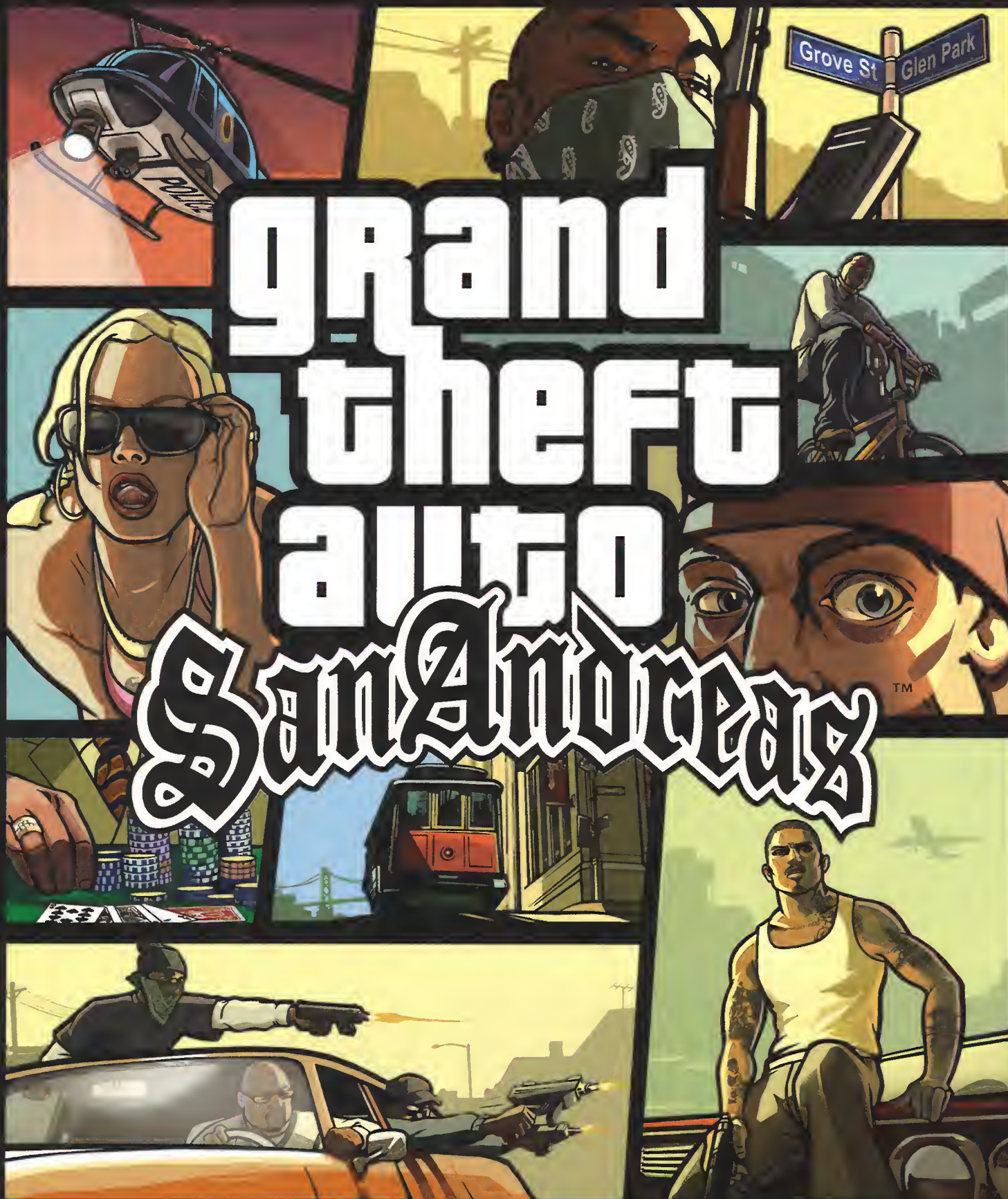
INTÉRÊT

Les paladins pullulent déjà comme la peste sur le continent tyrien.



Pas de prêt-à-porter dans Guild Wars, il faut impérativement les faire sur mesure chez un artisan.





DISPONIBLE SUR XBOX® ET PC LE 10 JUIN

WWW.SANANDREAS-LEJEU.COM

B.O. DISPONIBLE CHEZ INTERSCOPE RECORDS



© 2004 Rockstar Games, Inc. Grand Theft Auto: San Andreas, le logo Grand Theft Auto, Rockstar Games et le logo R sont des marques commerciales et/ou des marques commerciales déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.

PARIA : NOM MASCULIN, HOMME QUE PERSONNE NE VEUT VOIR, QUI EST EXCLU DE LA SOCIÉTÉ. PARIAH : NOM PROPRE, NOUVEAU TITRE DE DIGITAL EXTREMES. FAUT-IL POUR AUTANT VOIR DANS CE TITRE MALHEUREUX UN MAUVAIS PRÉSAGE ? LA RÉPONSE À L'ISSUE DE CE TEST.



N'écoutant que son courage, mon adversaire décide de recharger son arme à bout portant de ma mitrailleuse.

Pariah

B O N N E B L A G U E



CONFIG MINIMUM CPU 1.4 GHz, 256 Mo de RAM,
CARTE VIDÉO 32 Mo
ÉDITEUR HIP INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR DIGITAL EXTREMES/CANADA
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN FRANÇAIS



Les bâtiments qui s'effondrent au premier coup de fusil de snipe, je pense qu'ils devraient avoir une petite discussion avec leur architecte.

Mon nom est Mason, Jack Mason. À la base, mon taf c'est toubib. Mais comme il faut bien trouver de quoi se payer des McDo en cette époque tourmentée, je me contente actuellement de jouer les escortes armées pour des prisonniers malades, baladant ma carcasse d'un coin à l'autre du système solaire. Par une belle matinée de 2560, voilà qu'on me confie d'accompagner une certaine Karina de l'Enclume, une des plus grosses prisons de la planète Terre, vers un centre médical où l'on va s'occuper d'elle et du mystérieux virus qui se balade dans ses veines. La routine, en somme. Sauf qu'un missile qui passait par là en a décidé autrement. Boum. Crash sur le sol, tête dans les choux et... plus de prisonnière. On m'avait pourtant bien prévenu : en aucun cas, la captive et son étrange maladie ne peuvent entrer en contact avec la nature environnante. Si une telle éventualité devait se produire, « on » n'hésiterait pas à raser complètement la planète à coup de bombes lourdes. O.K., tout ça part plutôt mal...

Je ne suis pas sûr de tout comprendre

Je n'en dirai pas plus sur l'intrigue. Pas par peur de vous spoiler quoi que ce soit, mais parce que je dois bien avouer que je n'y ai pas pigé grand-chose. Pariah souffre à ce titre du syndrome Half-Life 2 : on nous balance quelques infos énigmatiques sans jamais véritablement approfondir des « points de détail » comme les motivations du héros ou ce qui pousse cette satanée captive à se faire systématiquement la malle d'un niveau à l'autre. La palme de l'incongruité revenant sans conteste au rebondissement final, qui tombe comme un cheveu dans un verre de breuvage houblonné. Mais assez méditer, le scénario n'a jamais été le point fort d'un FPS, il n'y a pas de raison finalement que celui-ci déroge à la règle. Et maintenant que je vous ai dit tout le mal que je pensais de cette histoire alambiquée, on peut passer aux vrais points faibles. Car, oui, le pire est à venir...



Après trois tentatives, cet idiot a enfin réussi à se faire exploser avec son propre lance-roquettes. Gratz !



Mais qu'est-ce qu'ils ont foutu ?

Le premier coup de froid n'attend pas longtemps avant de nous traverser l'échine. Dès les premières cinématiques, le ton est donné. Présentées dans une qualité vidéo même pas digne d'une Xbox, mal doublées, elles semblent juste servir de bouche-trou entre deux niveaux au lieu d'aider le joueur à s'immerger dans l'univers. On bascule ensuite sur le moteur du jeu et là, on souffle un peu. Poussés en résolution max, avec tous les détails à fond, les graphismes relèvent le niveau, même si le moteur d'Unreal 2 commence à montrer quelques signes de vieillesse, notamment au niveau de la qualité des textures.

Premier objectif : retrouver Karina (un running gag qui reviendra souvent au cours de l'aventure). Globalement, on ne sait pas très bien où on va, mais on suit ses objectifs sur le court terme, sans trop se poser de questions. La prise en main est immédiate et on retrouve ses réflexes de frappeur assez vite.

Plus mou que mon genou

À partir de là, les choses se gâtent. Je n'ai rien contre les FPS en « tunnel », dans lesquels on vous demande gentiment (mais fermement) d'aller d'un point A à un point B en dégommant tout ce qui se dresse en travers de votre route, mais le concept est ici poussé à son extrême. Parfois, on nettoie un niveau entier pour atteindre un levier, on l'active, on revient sur ses pas pour trouver la porte que le mécanisme a débloqué et oh magie, une dizaine de méchants venus d'on ne sait où respawntent sous nos yeux. Mais je venais juste de faire le ménage, les gars, vous déconnez là ? Non contents de nous faire revenir plusieurs fois au même endroit, les développeurs nous imposent aussi des environnements finalement très semblables d'un level à l'autre. Pour le dépaysement, on repassera. Et les sept armes souffrent toutes d'une mollesse impardonnable pour ce genre de titre. Hormis le tout dernier niveau, où l'on affronte enfin des ennemis au look original avec une arme qui ne l'est pas le moins, le reste est d'une uniformité confondante.

Vous pouvez répéter ?

Quelques séquences « alternatives » tentent bien de nous sortir du marasme dans lequel nous plonge cette linéarité abusive, mais elles sont malheureusement d'un ennui aussi mortel que le reste. Qu'il s'agisse des passages en véhicules (qu'on abandonne bien vite quand on



« L'attaque des clones » ? Plutôt « Le graphiste est en vacances ».

Fallait pas m'énervier.



Un peu de technique

Lisez les recommandations de l'éditeur, riez un bon coup et revenez ensuite sur Terre. Elles sont clairement aussi fantaisistes que leur scénario. Tablez plutôt sur un minimum de 2 GHz et 512 Mo de Ram pour être tranquille.

réalise que notre efficacité est nettement supérieur à pied) ou de cette fameuse scène où il faut camper sur place en dégommant des roquettes tirées d'un vaisseau ennemi (Missile Command, souvenez-vous, c'était en 1980), rien n'y fait. La sauce ne prend pas. On pourrait alors se dire que le jeu plaira sans doute aux fans de shoot pur et dur, de ceux qui prennent leur pied quand il s'agit juste de maintenir la gâchette enfoncée aussi longtemps qu'on a de l'ammo, à la Serious Sam. Eh bien, même pas. L.I.A. s'avère être d'une binarité effarante, optant entre la fuite ou l'attaque selon un algorithme qui semble se résumer à un choix aléatoire. Et quand leur vient la subtile idée de se planquer, derrière un rocher par exemple, on tréaille de joie.

Catastroooooophe !

Le bonheur est de courte durée quand on constate que ce qui vient de réduire ce fourbe dissimulé en tas de cendre n'est autre que le tir de son propre bazooka contre la paroi rocheuse. Le désespoir n'est manifestement pas que dans le camp du joueur. En dehors de l'éditeur de maps « simplifié » bien foutu, du système qui permet d'upgrader ses armes de prédilection avec des bonus récupérés sur le terrain et d'un mode multi en tous points semblable à celui d'UT2004 qui pourrait en amuser certains, il n'y a pas grand-chose à sauver. Reste un petit FPS linéaire, au gameplay basique et répétitif, à l'intrigue opaque et à l'I.A. déficiente. Franchement, on attendait beaucoup mieux du premier projet solo de Digital Extremes. Et la note est à la hauteur de notre déception.

Faskil

En Deux Mots

INTRIGUE BÂCLÉE POUR UN JEU QUI NE L'EST PAS MOINS, L'UNIVERS DE PARIAH NE LAISSERA PAS UNE TRACE MÉMORABLE DANS L'HISTOIRE DU JEU VIDÉO. DOMMAGE. AVEC LE SAVOIR-FAIRE DES DÉVELOPPEURS CANADIENS, ON ÉTAIT EN DROIT D'ATTENDRE BEAUCOUP MIEUX. RESTE UN PRODUIT MOYEN QUI OCCUPERA LE HARDWARE FAN DE FPS PENDANT SIX HEURES, GRAND MAX. C'EST PEU. MAIS JE N'EN AURAIS PAS CONSACRÉE UNE DE PLUS.

- Le système d'upgrade des armes
- L'éditeur de maps « grand public »
- Gameplay répétitif
- Gameplay répétitif
- I.A. en vacances
- Beaucoup trop court

6
TECHNIQUE

6
ARTISTIQUE

3
INTÉRÊT



CONFIG MINIMUM CPU 700 MHz, 256 Mo de RAM, CARTE VIDÉO 32 Mo
ÉDITEUR BLACK BEAN GAMES
DÉVELOPPEUR G5 SOFTWARE/RUSSIE
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS DANS LA VERSION TESTÉE



Bien entendu, pour compenser sa bêtise, l'I.A. dispose toujours d'une écrasante supériorité numérique.

ALORS C'EST L'HISTOIRE
 D'UN RUSSE, D'UN CHINOIS,
 D'UN AMÉRICAIN ET D'UN
 FRANÇAIS QUI SE RENCONTRENT
 DANS LE DÉSERT APRÈS LA
 GUERRE ATOMIQUE. ET ILS FONT
 QUOI ? BEN ILS S'ENTRETUEENT.

Les RPG tirent une roquette par seconde, anéantissant à coup sûr les chars trop proches.



Un grand classique : les canons sur une crête, complètement invisibles mais qui vous massacrent.



The Day After

K H R O U C H T C H E V S E D É C H A Î N E

Le jour d'après. Euh, 'scusez, mais le jour après quoi ? Le jour d'après la guerre nucléaire ! Ah, au temps pour moi, j'avais pas fait attention. Maintenant que vous en parlez, c'est vrai que quand le centre ville a été vitrifié par des températures de plusieurs milliers de degrés et des ondes de choc supersoniques, ça aurait dû me mettre la puce à l'oreille. Donc nous sommes en 1962 et la troisième guerre mondiale vient d'éclater suite à une querelle absurde à propos de cigares cubains qui menaçaient les États-Unis. Vous dirigez une des quatre grandes puissances et vous allez devoir évacuer votre pays bombardé pour conquérir de nouveaux territoires qui ne soient pas des déserts radioactifs recouverts par les glaces éternelles de l'hiver nucléaire. Pour cela, vous avez une quinzaine de tanks, que vous déplacez sur un continent. Quinze seulement. Pour envahir l'Afrique. C'est complètement débile, mais il y a une explication : quand on rencontre l'ennemi sur la carte stratégique, on passe en mode tactique temps réel et on se bagarre avec le vieux moteur 2D de Blitzkrieg. Donc quinze.

Hordes petit budget

Blitzkrieg, on connaît par cœur, on voit une nouvelle variante à peu près tous les mois. Hélas, cette déclinaison est loin d'être la meilleure. L'attaquant n'a en fait qu'une seule tactique possible : inspecter longuement le terrain à la jumelle, mètre par mètre, pour identifier méthodiquement toutes les positions ennemies, puis les sniper à l'artillerie lourde. C'est lent et frustrant, ça n'a rien à voir avec la vraie guerre éclair, mais c'est la seule méthode pour ne pas se faire étripier par les canons planqués partout qui exploitent les bugs de lignes de vue. C'est flagrant quand c'est l'I.A. qui attaque : elle se contente de rusher droit devant. Du coup, elle vient s'empaler sur quelques tranchées de bidasses armées de RPG. En fait, l'I.A. est tellement inepte qu'on ne se préoccupe même plus de protéger

Un peu de technique

Gag : le jeu réussit à ramer sévère sur des écrans fixes en 2D. On note aussi une I.A. qui est peut-être encore plus stupide que l'I.A. standard de Blitzkrieg, pourtant déjà pas « fute-fute ». Question config mini, comptez sur un 2 GHz, 512 Mo de Ram et une carte vidéo 64 Mo pour tourner sans accroc.

nos villes, qui se défendent très bien toutes seules, on contourne simplement ses troupes pour aller prendre ses bases dans son dos. Ce qui nous donne à l'arrivée un jeu de stratégie très médiocre et un jeu tactique complètement démodé et hyper répétitif, face à une I.A. pathétique. À éviter.

Atomic



En Deux Mots

L'IDÉE D'UNE INVASION À GÉRER SUR LE PLAN STRATÉGIQUE ET ÉCONOMIQUE N'ÉTAIT PAS MAUVAISE, MAIS LES COMBATS EUX-MÊMES SONT TELLEMENT PÉNIBLES QU'ILS RENDENT L'ENSEMBLE TOTALEMENT INDIGESTE. DONC OUI, MAIS NON.

- Le principe d'une carte continentale
- I.A. vraiment pourrie
- Gameplay très répétitif
- Le pire de Blitzkrieg

3
TECHNIQUE
5
ARTISTIQUE
2
INTÉRÊT

GO **X**TREME



Passez la **vitesse** supérieure...

...Avec les nouveaux moniteurs LCD 17 et 19 pouces VP171 et VP191 au temps de réponse de 8 ms, ViewSonic vous transporte dans une autre dimension : découvrez le plaisir des vidéos et DVD rapides ou des jeux d'action les plus fous sans rémanence, et profitez d'une ergonomie idéale grâce à la fonction pivot et au réglage en hauteur.

Foncez chez votre revendeur ViewSonic le plus proche !

Pour en savoir plus sur les moniteurs LCD ultra rapides, rendez-vous sur
www.fastresponsetime.com/fr

À TOUS CEUX QUI SONT RESTÉS SUR LEUR FAIM
APRÈS LE SACRIFICE DU MESSIE NÉO POUR
APAISSER LES VILAINES MACHINES DE MATRIX,
LA WARNER ET MONOLITH OFFRENT UNE SUITE
DONT VOUS ÊTES LE HÉROS SUR FOND
DE GUERRE TIÈDE. COOL, FAUT SE BATTRE ?
QUE ÇA ? TOUT LE TEMPS ? HOULÀ, RÉPÉTITIF
THE MATRIX ONLINE ?

On va commencer par mettre un truc
au clair : je n'aime pas les films Matrix.
Sauf peut-être le premier, et encore.
En revanche, je n'ai absolument rien contre
l'univers inventé par les frangins Wachowsky.
D'où mon intérêt pour la série Animatrix, par
exemple. Quand on instille un peu de poésie
dans ses scénarios, au lieu de pondre cinquante
scènes de combat saupoudrées de philosophie
à deux balles, c'est nettement plus agréable.
Du coup, j'ai abordé The Matrix Online avec
un esprit assez ouvert. Qu'ont-ils fait de ce
background attirant ? Quelque chose de
supportable ? L'histoire commence après



The Matrix Online

M M O R P G A V E C D E S S T A R S



« Rendre à l'humanité ce qui appartient à l'humanité. »
Mouais, Morpheus s'est pas trop foulé sur le coup.

Un peu de technique

MoX s'avère moins moche (merci le Bloom) et large-
ment moins buggé que ce à quoi je m'attendais. Ça
reste bien laid tout de même et la prise en main n'est
pas super intuitive. 1 Go de Ram ne fera pas de mal au
confort du jeu et attention à votre carte graphique, elle
devra gérer les shaders.

TOUT PUBLIC PLEIN
INTERNET

CONFIG MINIMUM CPU 1,4 GHz, 512 Mo de RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC.
DÉVELOPPEUR MONOLITH PRODUCTIONS/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS

Je dois avouer que j'ai quand même la mégaclasse...

la fameuse trilogie et une paix fragile règne sur
notre petite société numérique. Vous faites
partie des tarés capables de comprendre que tout
cela n'est pas super réel. C'est pourquoi les
patrouilleurs de Sion vous repèrent et vous font
avaler la pilule rouge. Joie ! Enfin extirpé de
votre bocal. Aussitôt on vous réinjecte dans la
Matrice. Eh oui, c'est qu'il y a encore du boulot
à abattre dans le monde virtuel.

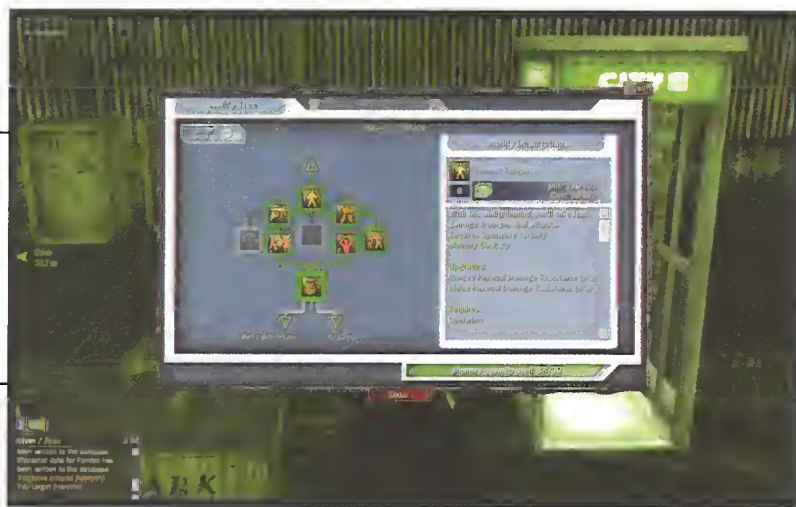
Monsieur Anderson est mort

Vous voilà aux
commandes d'un perso
en 3D mal sapé,
débarqué près d'une cabine téléphonique et doté
de quelques pouvoirs de débutant. Ne pleurez
pas, Néo lui-même est passé par là avant vous.
Pas question de parcourir Sion par contre,
tout le gameplay se déroule uniquement dans
la matrice. Au pire, lorsque vous mourez ou que
vous vous déconnectez, le jeu vous balance dans
un menu général, dit « zone de chargement »,
où vous pouvez gérer votre équipement, vos
statistiques et vos compétences, de même que
marchander un peu avec les autres joueurs.
Revenons donc à notre ville entièrement réalisée
en petits chiffres verts défilants. Au menu,

TIPS TECHNIQUE

Il vaut mieux le savoir : l'annulation d'un compte MoX ne se fait *que* par téléphone et il faut appeler un numéro en Angleterre en plus. Bravo les gars.

L'arbre des compétences n'est pas si mal, mais il faut déjà comprendre le gameplay super obscur et absolument pas expliqué.



un paysage urbain réaliste, bien qu'un peu plus glauque et crasseux que la normale. Beaucoup de bâtiments, des routes, des voitures, des allées sombres et des gangs divers qui vous y attendent l'arme au poing. Après quelques missions bateau pour apprendre à tuer, escorter des personnages non-joueurs (PNJ), trimballer des objets, discuter, etc., Matrix vous propose des missions banales d'assassinat, d'escorte, d'espionnage, de courrier, ... Soyons sympas, notons tout de même les quêtes spéciales qui font avancer l'histoire et vous orientent vers l'une des factions possibles : celle de Sion, bien sûr, qui vous placera sous les ordres de Morpheus et Niobee ; les Exilés, dirigés par le Frenchman ; et les machines. Eh oui, pourquoi ne pas se ranger du côté des méchants ? Après tout, la guerre est finie.

Ad infinitum

Voici le déroulement d'une mission type : allo ? Votre contact

vous donne la direction vers un bâtiment et vous vous empressiez d'y pénétrer. Hop dans l'ascenseur et une fois arrivé à l'étage désigné, vous vous trouvez dans une instance réservée à votre groupe. Il s'agit de quelques pièces



aléatoirement remplies de PNJ et de mobilier. Vous faites le ménage, récupérez les objets de quêtes et vous sortez. Les combats se font à distance respectable ou au corps à corps, auquel cas votre personnage est verrouillé avec sa cible, ce qui permet de nombreuses animations à deux, genre votre genou dans son entrejambe ou votre front contre son nez. Voilà. Répétez ce schéma pendant deux heures, puis passez à l'étape suivante : la sieste. C'est en effet un élément important du gameplay de MxO (le petit nom de Matrix Online). Évitez de dormir tout habillé



Eau bénite, balles en argent et pieux en bois se montreront redoutablement efficaces contre les Mérovingiens portés sur le fantastique.



Bon, en même temps, avoir du goût c'est pas donné à tout le monde.



et pensez à régler votre réveil : trop dormir durant une sieste n'est pas bénéfique. Une fois réveillé, vous pourrez vous rebrancher pour deux autres heures de missions identiques et soporifiques. Ou plus si vous y tenez, mais mieux vaud réserver cela pour les plus gros fans de Matrix.

Prenez la pilule bleue

En achetant les compétences, rien ne vous empêche de

passer en quelques clics de soldat spécialisé en armes à feu à programmeur de génie capable de soigner tout un groupe ou de compiler des bouts de matrice pour en faire des armures, des pilules de soin et autres outils en tout genre... Plusieurs voies à suivre pour régler toujours les mêmes problèmes, ça ne vous renouvelle pas l'intérêt d'un jeu. Les bonnes surprises du petit niveau 1 s'estompent très rapidement. Les combats amusent quelque temps, puis les animations de karaté et de coups de boule au ralenti finissent par lasser, surtout qu'elles ne s'avèrent même pas super réussies. Même ramasser des fringues et se faire des défilés de modes, ça va cinq minutes. Et pourtant je pense qu'il s'agit du point le plus abouti du jeu. En plus, ce n'est pas franchement beau, les musiques saoulent rapidement, les décors ne varient pas suffisamment, le PvP ne vaut pas le coup, les voix des acteurs n'inspirent pas des masses, ça lag... Et les autres joueurs plus expérimentés le confirment : non ça ne s'améliore pas à haut niveau, oui moi aussi je m'emmerde, mais il faut faire du roleplay pour s'amuser, LOL, on danse ? Bon, ben non là je peux pas, c'est l'heure de ma sieste.

Fumble

En Deux Mots

THE MATRIX ONLINE SURPREND AVEC QUELQUES BONNES IDÉES, MAIS L'ABSENCE TOTALE DE CONTENU ET UNE RÉALISATION BÂCLÉE REBUTERA LES FANS DE NÉO LES PLUS INTELLIGENTS. CITY OF HEROES, DANS LE MÊME GENRE MMORPG BEAT THEM ALL, RESTE CENT FOIS MEILLEUR. DANS UN AN PEUT-ÊTRE ?

- Les fringues
- Le déroulement de l'histoire
- Les siestes, c'est bien
- La réalisation médiocre
- Vide, ennui et désolation

6

TECHNIQUE

5

ARTISTIQUE

4

INTÉRÊT



CONFIG MINIMUM CPU 700 MHz, 256 Mo

DE RAM, CARTE VIDÉO 16 Mo

ÉDITEUR SG DIFFUSION

DÉVELOPPEUR ASCARON/ALLEMAGNE

TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS SUR LA VERSION TESTÉE

VOTRE INDEX COMMENCE
À S'ENGOURDIR SUR DES JEUX
INTELLOS AU RYTHME LENT ?
ALORS, IL EST TEMPS DE
RESSORTIR VOTRE BOÎTE
DE SACRED ET DE LUI AJOUTER
CET ADD-ON. INSTALLEZ LE PETIT
COUSSINET REPOSE-POIGNET,
POSEZ DÉLICATEMENT VOTRE
MAIN SUR VOTRE SOURIS
ET PRÉPAREZ-VOUS À CLIQUER,
IL Y A UN MONDE À SAUVER.



Véritable artillerie lourde ambulante, le nain peut utiliser pistolet, bazooka et lance-flammes à sa guise.

Un peu de technique

Bonne nouvelle, avec l'arrivée de cet add-on, Sacred ne devient pas plus gourmand côté ressources. Vous n'aurez donc pas de soucis pour faire tourner ce titre même si votre machine n'est pas un engin de guerre. Mais évidemment, avec 512 Mo de Ram, c'est tout de même mieux pour gérer les batailles à plusieurs.



Nous avons enfin retrouvé l'endroit où habitent les Stroumpfs. Reste plus qu'à laminer Gargamel.

Sacred Underworld

H A C K & S L A S H

Gâce à son gameplay efficace, Sacred a conquis, il y a un an, une grande partie des accros au Hack & Slash. Un genre très populaire qui consiste à pourrir la vie de toutes les créatures d'un royaume en cliquant dessus comme un dératé. Sensibles aux retours élogieux émis par la communauté, les développeurs se devaient de prolonger le plaisir des joueurs. Sacred se dote aujourd'hui d'une extension officielle nommée Underworld. Les fans de ce titre auront le plaisir de se lancer dans une nouvelle aventure disponible pour des personnages de niveau 25. Les novices devront donc arpenter les terres d'Ancaria durant la campagne d'origine afin d'atteindre au moins le niveau nécessaire pour vivre l'histoire de l'extension. Une fois de plus, vous serez contraint de sauver le monde du mal qui veut l'anéantir. En gros, il va falloir casser du monstre à tout va. Outre cette nouvelle aventure solo, Underworld propose de nouveaux sorts et ennemis ainsi que deux races de personnages supplémentaires (nain et démon) qui viennent s'ajouter aux six déjà présentes.

Un petit coup de vieux

En revanche, côté gameplay, c'est un peu la déche car rien de spécial n'a été modifié. On contrôle toujours son personnage d'un simple clic que ce soit pour attaquer un ennemi ou simplement parler à un PNJ. Parmi les changements d'ordre esthétique, on note la modification graphique des boutons d'armes et de compétences ainsi que de la barre d'options, de la carte et du journal de quêtes. On remarque également la présence d'une barre d'informations indiquant le nom de l'ennemi, son niveau, ses résistances et autres. Quant à la qualité visuelle, elle reste égale au jeu d'origine : c'est propre et plutôt joli pour de la 3D isométrique. Néanmoins, on sent que Sacred a pris un petit coup de vieux en l'espace d'un an. Il faut dire qu'entre-temps, nous avons goûté à plein d'autres choses... Guild Wars quand tu nous tiens. L'ensemble des ajouts de cet add-on n'apporte

rien de réellement transcendant au titre d'origine. Il n'empêche que Sacred Underworld s'avère être un bon investissement pour les fans, même s'il ne les occupera pas durant des mois pour autant. Heureusement, le mode multijoueur, fidèle à lui-même, permet de s'éclater sur la durée avec ses potes que ce soit en LAN ou sur le Net. Par contre, ceux qui auraient mis de côté leur boîte d'origine depuis de longs mois risquent de rester un peu sur leur faim.

Cyd



Le Démon dispose de sorts plutôt sympas. Il peut même se transformer si vraiment vous êtes énervé.

En Deux Mots

BIEN QU'IL NE PROPOSE PAS DE NOUVEAUTÉS EXTRAORDINAIRES, UNDERWORLD S'AVÈRE ÊTRE UN TRÈS BON COMPLÉMENT POUR LES FANS DE SACRED.

- Campagne solo
- Deux nouvelles races
- Commence à faire vieux

6

TECHNIQUE

7

ARTISTIQUE

6

INTÉRÊT

1864, si les inventions de Jules Verne avaient existé,
le cours de l'Histoire aurait-il changé ?



HAUTEVILLE HOUSE

Tome 2
Destination Tulum

Au cours de missions extraordinaires, une poignée d'espions
défient Napoléon III et sa soif de conquête.

DELACOURT

LE MEILLEUR DE LA BD

DELSOL



DISPONIBLE EN LIBRAIRE



Quah, on peut même mater sous les pantalons des filles. Je band... ah non, c'est mes clés, fausse alerte.

Un peu de technique

Développé pour console également, 7 Sins s'en sort bien malgré tout et propose des graphismes souvent chatoyants. Quelques effets habilement exploités lui donnent une véritable identité et sans le ralentir, même sur des configurations plutôt modestes.

7 Sins

LE BEAUF POUR LES NULS

LES JEUX AVEC UNE ORIENTATION SEXUELLE SONT DE PLUS EN PLUS NOMBREUX ET ILS NE SE VENDENT MÊME PLUS SOUS LE MANTEAU.

7 SINS SOUHAITE NOUS FAIRE DÉCOUVRIR UNE NOUVELLE INTERPRÉTATION DES SEPT PÉCHÉS CAPITAUX ET DONNER UNE AUTRE DIMENSION À NOTRE LIBIDO.

le laisser dans un coin, et lui ressortir les mêmes bouts de phrases. Pour la difficulté, on repassera plus tard.

Hormone de croissance

La gestion des émotions du « héros » est la plus grosse difficulté de

7 Sins. Chacun de ses interlocuteurs provoque une réaction, soit excitante, soit stressante, soit énervante. Si ces valeurs atteignent des proportions alarmantes, il pète un câble, ruinant par la même occasion son niveau de relation avec les autres. Pour éviter ce désastre, il faut s'adonner au péché, en s'empiffrant comme un goret, en pissant dans les plantes ou en matant sous les jupes des filles. Ces actions lancent différents mini-jeux très basiques dont on fait le tour en moins de deux heures. C'est d'autant plus pénible que certains personnages provoquent des réactions intenses chez le héros et qu'on ne cesse de faire des allers-retours entre différents lieux, pour soulager les pulsions qu'exacerbent ces boulets. Enfin, le jeu donne des objectifs précis (coucher avec machine, gagner plus de 5 000 dollars), mais on peut gagner sans les accomplir. Si vous mettez de côté ces problèmes et trouvez rigolo le côté beauf du héros, vous trouverez 7 Sins plutôt sympa et il réussira à vous détendre en sortant de dix heures de révisions ou d'une réunion particulièrement stressante. Si vous cherchez un jeu plus profond, fouillez ailleurs.

Bishop

PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de RAM, CARTE VIDÉO 16 Mo

ÉDITEUR ATARI

DÉVELOPPEUR MONTE CRISTO/FRANCE

TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Rien de tel qu'uriner sur des mouches pour se détendre, selon 7 Sins.

Le jeu 7 Sins, c'est l'histoire d'un gars qui part de rien et qui veut arriver au sommet de la société. Pour y parvenir, il va utiliser son pouvoir de mââââle aux phéromones odorantes pour séduire ses interlocuteurs et bien sûr les ramener dans son lit. Afin de rester le plus objectif possible vis-à-vis des qualités du produit, je laisse de côté le fond pestilentiel de ce pseudo Sim. Même au second degré, moi, les phrases du genre « Y'en a marre pauv' trüe, j'te chie dans le bérèt » ou « Lui soupeser les glandes mammaires », ça ne me fait pas rire. Maintenant, si vous ça vous fait rigoler, ça vous regarde. D'un point de vue purement ludique en revanche, je doute fortement que 7 Sins réussisse à convaincre longtemps le hardcore gamer. En effet, les mécanismes de jeu sont ultra basiques et répétitifs. Pour augmenter votre niveau de relation avec un personnage (le cœur même du jeu), il faut lui parler, découvrir ses centres d'intérêt et insister sur ces derniers. Au fur et à mesure que votre degré d'intimité augmente, vous accédez à des options plus olé olé, jusqu'à l'apothéose finale. Malheureusement, il est très facile de faire grimper son niveau relationnel en discutant avec un personnage,



En Deux Mots

LORS DE LA PRÉSENTATION DU JEU, LES DÉVELOPPEURS NOUS ONT EXPLIQUÉ QU'ILS CHERCHAIENT À CONCEVOIR UN JEU FUN AUQUEL ON PUISSE JOUER UNE DEMI-HEURE EN RENTRANT DU BOULOT. MON CONSEIL : NE DÉPASSEZ PAS LA DOSE PRESCRITE. DANS LE CAS CONTRAIRE, VOUS RISQUEZ DE SUBIR UNE GRANDE LASSITUDE DEVANT LA RÉPÉTITIVITÉ DU GAMEPLAY TRÈS BASIQUE. PRÉCAUTION SUPPLÉMENTAIRE : ESPACEZ CHAQUE PRISE DE PLUSIEURS JOURS.

- + Plutôt sympa
- Répétitif
- Mini-jeux bof bof

4	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
4	INTÉRÊT

PUBLIC ADULTE **INTERNET** 16 **LOCAL** 16
IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 256 Mo de RAM,
CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR MC2 FRANCE
DÉVELOPPEUR ORION/RUSSIE
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS



DIFFICILE DE DÉVELOPPER UN FPS
BAIGNANT DANS L'UNIVERS GORE
SANS UNE ONCE D'IMAGINATION.
TRÈS DIFFICILE. ET QUAND ON NE
S'APPELLE PAS ID SOFTWARE,
VISIBLEMENT LE PARI RELÈVE
DE L'IMPOSSIBLE.



La modélisation des zombies est certes sympa, mais leur animation est à couper au couteau de boucher.

Quand on regarde Doom 3, on se dit que ça ne doit pas être compliqué de développer un First Person Shooter et de déverser des litres d'hémoglobine. Mais dès les premières minutes, HellForces nous prouve le contraire. À aucun moment, l'ambiance ne nous prend aux tripes. Et très vite, l'action soutenue face à une horde de zombies laisse place à une question aussi existentielle que malvenue dans ce genre de titres. « Mais où faut-il que j'aille, maintenant ? ». Eh ben, il faut monter sur ce carton, puis sur la benne à ordures, sauter sur le toit du hangar, puis sur le tuyau accroché au mur et le longer jusqu'à la fenêtre. Si ce n'était pas si laid et si tordu, on se croirait dans Prince of Persia. Je n'ai rien contre une once de réflexion dans des titres un peu bourrins. Mais encore faut-il que je me sente intelligent une fois la réponse trouvée. Or, là, ce n'est pas le cas. Et puis, outre ses gros problèmes de « level design », la réalisation est assez pitoyable. Les textures composant les décors, par exemple, alternent entre le moche et le très

HellForces

DOOM - LIGHT

moche. À moins, bien sûr, de posséder une véritable bête de guerre. Encore que le résultat reste bien en deçà de tous ses concurrents.

Un scénario alambiqué

Le héros débute la partie dans un commissariat, où il est interrogé par un agent du FBI. Il raconte son histoire, que vous revivrez à l'occasion de divers flash-back. Une chose est sûre donc : vous trouverez le moyen de vous en sortir, autrement qu'en appuyant sur « reset », « alt+F4 » ou « ctrl+alt+suppr ». Enfin, revenons à nos moutons, ou plutôt à nos zombies ! Sa petite amie, une camée notoire, a disparu au moment même où une zone a été mise sous quarantaine après l'apparition de créatures étranges. Ni une ni deux, il s'y aventure pour retrouver la pauvre fille, qui a le chic pour se mettre dans des situations pas possibles. Cette fois, ce sera une secte satanique... Un scénario alambiqué pour un jeu qui, au final, ne fait que puiser son inspiration dans les classiques contemporains. Des cinématiques sous forme de BD en noir et blanc comme dans Max Payne, des monstres sortis tout droit de Ghost of Mars de John Carpenter, et les lunettes de Trinity (oui, celle de Matrix) pour voir la nuit... En fait, HellForces ne se démarque des autres FPS que par une jouabilité calamiteuse. Essayez donc de grimper à une échelle pour vous en convaincre, si toutefois vous avez quelques heures et quelques euros à perdre.

Socrates



Quelques cinématiques, présentées en BD, sont assez stylées. Mais Max Payne avait déjà usé de ce subterfuge...

Un peu de technique

Orion, le studio de développement, préconise un PC cadencé à 2 GHz. Soit autant que pour Half-Life, Doom 3 et Far Cry. Pour un résultat pareil, je pensais pouvoir ressortir du placard mon vieux 486. Mais ce ne sera pas encore pour cette fois !



O.K., les textures sont laides. O.K., le zombie ne repose sur rien... Mais bon, je vous avais prévenu, non ?

En Deux Mots

MÊME SI L'ÉDITEUR PROMET QUE LA VERSION FRANÇAISE PROFITERA D'UN MOTEUR 3D UN POIL MOINS GOURMAND, ÇA NE CHANGERA PAS LE FOND DU PROBLÈME : HELLFORCES EST UN FPS QUI N'A RIEN POUR LUI.

- Un bon dévouement, pendant cinq minutes
- Des textures vraiment hideuses
- Un « level design » catastrophique
- Un scénario faussement alambiqué

2	TECHNIQUE
2	ARTISTIQUE
2	INTÉRÊT



Roulant sur les traces de Need For Speed Underground, RPM Tuning nous plonge à 100 % dans la customisation automobile. Peinture flashy, néons clignotants et sono à fond, voici le quotidien qui vous attend avec ce titre. Seulement voilà, les jeux de tuning, ça commence à bien faire. Surtout lorsque ces titres n'apportent rien de plus par rapport à la concurrence et qu'il dispose, en plus, d'une réalisation plus que médiocre. Ici, vous incarnez Vince, un jeune pilote qui s'est fait voler son bolide par des mafieux. Le jeune homme va donc infiltrer les courses illégales afin de s'informer sur les présumés voleurs. Bien entendu, ce scénario n'est prétexte qu'à entamer le mode carrière afin d'arpenter les rues d'une ville en quête de sensations fortes. De ce côté-là, RPM n'est justement pas très concluant. La conduite arcade n'est pas franchement convaincante. Le manque de dynamisme ne permet

RPM Tuning

UN MOIS SANS UN CLONE RATÉ
DE NEED FOR SPEED
UNDERGROUND NE SERAIT PAS
UN BON MOIS. HEUREUSEMENT,
RPM TUNING ARRIVE
À POINT NOMMÉ.

pas de rester scotché à son écran pendant des heures. On affronte d'autres pilotes dans l'unique but de gagner de l'argent et débloquer du matériel pour son véhicule, sans réellement prendre plaisir à courir. Heureusement, de nombreuses pièces sont disponibles que ce soit pour améliorer les performances de la voiture ou pour modifier son apparence selon ses goûts et ses délires. Cela ne suffit malheureusement pas à relever l'intérêt de RPM Tuning qui dispose, de surcroît, d'un moteur 3D désuet comparé à celui d'un NFSU2. C'est un gros point noir pour un titre qui est censé en mettre plein la vue. Ici, on se balade au volant d'une voiture que l'on a à peine envie de regarder dans une ville aux textures fades. Forcément, tout ça ne motive pas à investir 30 euros.

Cyd

D A N S L E M U R

CONFIG MINIMUM CPU 1.4 GHz, 128 Mo de RAM,
CARTE VIDÉO 32 Mo ÉDITEUR MC2 FRANCE
DÉVELOPPEUR BABYLONE SOFTWARE/FRANCE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

➤ Rien ➤ N'insistez pas
➤ Moteur 3D vieillot ➤ Manque de pêche niveau conduite

3	3	2
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT



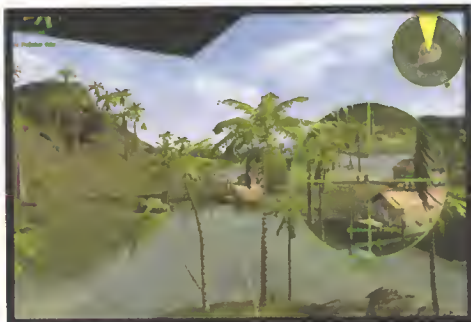
Oh, dommage ! La voiture, elle est cassée. Je suis obligé d'arrêter de jouer.

Delta Force Xtreme

X C R É M E N T

ATTENTION LES GARS, UN ZOMBIE ! BON SANG, LE FOURBE S'EST
MAQUILLÉ POUR PAS QU'ON LE RECONNAISSE.

CONFIG MINIMUM CPU 1,2 GHz, 512 Mo de RAM,
CARTE VIDÉO 32 Mo ÉDITEUR NOVALOGIC
DÉVELOPPEUR NOVALOGIC/ÉTATS-UNIS
TEXTE EN ANGLAIS



➤ Les graphismes ➤ Le gameplay

7	7	2
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Dans le sillage du superbe Joint Ops, un des meilleurs FPS multi sur le marché, NovaLogic a eu une super idée : essayer de nous refourguer un remake du premier Delta Force, sous prétexte qu'il a été réactualisé avec un moteur graphique moderne. Avec la finesse légendaire de cette série, le but est de rétablir la paix et la démocratie partout dans le monde en Xterminant sans discrimination tout ce qui vous résiste. Au Pérou, au Tchad et en Russie, DF Xtreme vous permettra de vivre une Xpérience tout à fait unique, du moins on vous le souhaite. D'après la pub il s'agit là des vingt meilleures missions de Delta Force : si c'est vrai, je ne veux surtout pas voir les autres. Dans des décors fort jolis à regarder, des vagues de lemmings d'une abyssale stupidité se suicident en courant droit vers vous en ligne droite et en tirant des balles traçantes pour être bien sûrs que vous les avez repérés. Il ne vous reste plus qu'à diriger vers eux le feu instantanément mortel de votre M16 magique, une sorte de rail gun automatique dont les rafales sont précises au pixel



Vroum vroum, je fais de la moto.

près, à plus de 300 mètres et alors que vous sautillez en zig zag. Quelques missions font appel à des véhicules. Certains peuvent être pilotés, ce qui est vaguement distrayant même si les bugs sont fréquents, alors que d'autres sont seulement le prétexte à une nouvelle déclinaison de cette éternelle faute de goût, le fameux « camion-qui-vibre-dans-tous-les-sens-alors-que-vous-essayez-de-viser ». Certes, le jeu est réussi sur le plan visuel. Mais le gameplay, complètement moisi, a des années de retard. Même à 20 euros, même pour le multi-joueur, je ne vois pas l'intérêt : achetez-vous plutôt Joint Ops, ou attendez Battlefield 2.

Atomic

Ça a la couleur du déjà vu...
ça a le goût du déjà vu...
mais c'est du jamais vu !



■ UN MIX PARFAIT DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL
ET DE RPG DANS UN MONDE PLEIN DE MAGIE.



■ 3 RACES PRINCIPALES ET
7 COLONIES INDÉPENDANTES À CONQUÉRIR.
CHAQUE RACE PROPOSE 4 CHAMPIONS AYANT
7 COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES À DÉVELOPPER.



■ UN MODE MULTI-JOUEUR,
JUSQU'À 8 JOUEURS VIA LAN ET INTERNET.



HAEMIMONT
GAMES



Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com



Miam miam, bon appétit gentes dames !

TOUT PUBLIC	INTERNET 8	LOCAL 8 IP/IPX
CONFIG MINIMUM CPU 1,4 GHz, 256 Mo de RAM, CARTE VIDÉO 32 Mo		
ÉDITEUR TAKE TWO INTERACTIVE		
DÉVELOPPEUR FIREFLY/GRANDE-BRETAGNE		
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS		

Stronghold 2

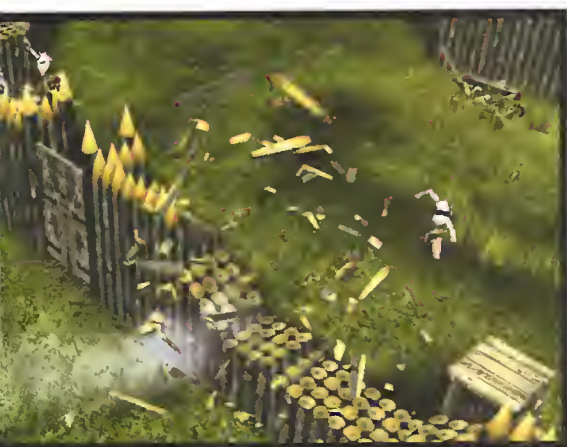
LE BON VIEUX TEMPS

LE ROYAUME EST EN DANGER ! TRAHİ PAR UN IGNOBLE USURPATEUR, UN SAGE MONARQUE VOUS A CHOISI VOUS, SON CHAMPION, POUR RAMENER LA PAIX ET LA JUSTICE ET POUR PUNIR LE RENÉCAT. COOL, ÇA FAISAIT LONGTEMPS QUE J'AVAIS PAS DILAPIDÉ L'ARGENT DU PEUPLE EN ORGIES DISPENDIEUSES ET EN BAINS DE SANG ALÉATOIRES.



La fête ne serait pas complète si on n'incendiait pas les maisons des vilains.

Très puissantes et dotées d'une cadence de tir incroyable, les catapultes sont l'arme de choix.



La démocratie, c'est nul. Faut lire des trucs compliqués et ensuite on vous demande si vous êtes d'accord ou pas, c'est stressant.

C'était mieux avant, quand les gens n'étaient pas des citoyens mais de simples sujets, qu'ils appartenait à un despote arbitraire qui avait droit de vie et de mort sur eux. Beaucoup plus simple. Plus naturel. Pas besoin de traité constitutionnel, une épée suffit. Stronghold 2 vous permet de revenir à cette époque bénie, de revêtir votre plus beau costume de vicomte et d'organiser votre propre cinéscénie médiévale ! Vous pouvez même écarteler les acteurs. Principale nouveauté, le moteur 3D permet d'observer de très haut l'ensemble de son domaine, ou au contraire de zoomer pour assister à la vie de château en gros plan. Quand j'étais petit, j'aimais bien regarder les fourmis, mais en fait les paysans sont presque aussi intéressants : ça gratte la terre pour trouver à manger, ça se fait égorger par des loups, ça habite dans une cabane boueuse, ça passe sa vie à construire un palais à son maître et si ça rechigne à obéir on lui redonne du courage en le faisant rouer vif. Pas de doute, se tourner les pouces en regardant des bouseux qui triment jusqu'à l'épuisement pour satisfaire vos caprices est une occupation très satisfaisante.

Plus vite, manants !

Mais régner demande un certain doigté. Par exemple, vos gueux ont

besoin d'une alimentation variée pour rester en état de marche. Vous devez donc diversifier la production agricole pour subvenir à leurs besoins vitaux, mais aussi produire des mets raffinés pour votre assiette et celles de vos invités. En effet, ripailler avec un luxe ostentatoire vous apporte prestige et puissance, nécessaire pour réquisitionner les terres de vos voisins ou recruter des chevaliers. Bien entendu, il vous faut également de l'argent, beaucoup, ce qui signifie qu'hélas il va encore falloir augmenter les impôts. La populace étant parfois déprimée à cause des taxes ou d'une famine prolongée, à vous de soutenir son moral grâce à d'abondantes distributions de bière. Il vous faudra aussi une église et une guilde des bourreaux, afin de réduire la criminalité grâce à des techniques de réinsertion sociales adaptées à chaque délinquant (du pilori à la potence en passant par le bûcher ou le chevalet de torture). N'oubliez pas : l'hygiène, c'est important ! Faites creuser des fosses à purin pour évacuer les excréments humains et les cadavres en putréfaction qui encombreront les rues, sinon vous



Pendant que les machines ennemies errent au pied d'une moitié de remparts, leur escorte (en jaune) s'acharne sur une vieille palissade...



allez chopper la peste bubonique. Prévoyez aussi des citernes d'eau, pour les fois où votre village est bombardé de naphte enflammé.

Au secours, je brûle !

En effet, vous pouvez jouer deux campagnes distinctes : la pacifique, où les missions sont surtout des problèmes logistiques, et la guerrière. Dans cette dernière, une succession de batailles scriptées vous demande de vous défendre contre les raids d'Olaf le Viking et sa joyeuse troupe de lanceurs de haches, ou de prendre d'assaut les forteresses de divers seigneurs malfaisants. On dispose d'un vaste choix de combattants sanguinaires, chaque unité ayant son utilité spécifique : les chevaliers écrabouillent la piétaille, les arbalétriers enfoncent des bouts de bois dans les aristocrates, les paysans détectent les trappes garnies de pieux en tombant dedans... Tout château bien tenu comporte plein de farces et attrapes amusantes : doutes, tas de cailloux instables, huile bouillante, rondins enflammés à faire rouler du haut des remparts sur les rigolos qui s'agitent en bas, ou encore flaques de pétrole où les assaillants pataugent sans réaliser qu'à tout moment les défenseurs peuvent les transformer en méchoui. De leur côté, les attaquants disposent eux aussi de tout l'attirail de l'expert en poliorcétique : béliers, tours de siège, balistes, trébuchets, assassins ninja, tunnels... Et j'en passe. Détail pythonesque : on peut même catapulter des vaches pestiférées.

Fetchez la vache !

Le problème c'est que l'I.A. est complètement incapable de gérer tout ça de façon à peu près efficace. Quand elle attaque, pour peu que l'architecture des fortifications soit un peu complexe, c'est le chaos le plus absurde : les porteurs d'échelle et les types supposés grimper dessus ne sont pas synchro et font n'importe quoi, les catapultes pulvérisent

Un peu de technique

La config minimum indiquée est bien loin d'afficher l'action de façon fluide mais de toute façon, le jeu patché saccade et ralentit fortement même avec 1 Go de Ram et une 9800 Pro (ce qui suffit pourtant amplement pour Doom 3 ou Act of War). Pas de doute, c'est mal programmé.



Le piège le plus diabolique de tous : le mur qui ne mène nulle part et dont on ne peut pas descendre.

méthodiquement des segments de muraille reliés à rien et sur lesquels leurs propres troupes attendent, isolées et désorientées... Quand l'I.A. doit défendre, c'est l'apathie : les assiégés restent figés, sans réaction, alors qu'on démantibule systématiquement leurs défenses... Forcément, l'intérêt tactique en prend un sacré coup. Déjà que le gameplay n'est ni rapide ni fluide... Pire : il y a parfois des bugs catastrophiques, du genre soldats qui traversent des murs. L'ergonomie n'est pas non plus exemplaire : impossible de reconfigurer les touches et les déplacements de caméra se font avec les six lettres AZEQSD... en mode QWERTY (donc QWEASD, hyper pratique). Au final, Stronghold 2 est un jeu sympathique mais décevant, qui traîne de grosses casseroles. À réserver aux joueurs indulgents.

Atomic

Les troncs d'arbres en feu sont merveilleusement efficaces pour jouer aux quilles.



En Deux Mots

UN BON POTENTIEL, MASSACRÉ PAR UNE RÉALISATION TECHNIQUE BÂCLÉE. ET CETTE FOIS PAS POSSIBLE DE NOUS SORTIR L'EXCUSE CLASSIQUE DU « BUG DANS LE TEST MAIS CORRIGÉ DANS LA VERSION FINALE » : ON A JOUÉ AVEC UNE BOÎTE OU COMMERCE, DUMENT PATCHÉE. IL Y A DE BONNES IDÉES DANS CE STRONGHOLD 2, MAIS LE RÉSULTAT AURAIT PU ÊTRE BIEN MEILLEUR.

- + Bon mélange de gestion et de combat
- + Mignon et humoristique
- + Nombreux modes de jeu
- I.A. inepte
- Affichage saccadé
- Ergonomie douteuse

3	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT



Les combats défont bien avec leurs surenchères d'effets pyrotechniques.



Baissez la fréquence des rencontres aléatoires dans les options, sinon Dungeon Lords devient encore plus insupportable.



Certains dialogues sont parlés et on ne peut pas les interrompre. C'est horripilant.

Dungeon Lords

RPG ACTION INJOUABLE

VOICI QUE DÉBARQUE ENFIN LE RPG ACTION ANNONCÉ COMME LE NOUVEAU JEU DU FAMEUX DAVID W. BRADLEY ! LES PLUS JEUNES D'ENTRE VOUS NE CONNAISSENT PAS ENCORE TOUT LE TALENT DE CE MONSIEUR. PETITS VEINARDS.

Un peu de technique

DL utilise un mix étrange de clavier azerty et qwerty. Du coup, le tiret nécessaire pour entrer le code d'activation du multijoueur est introuvable. Quant à la carte, ce n'est pas un problème de touche, elle a carrément été enlevée au dernier moment ! Comptez 500 MHz en plus à la config de base pour être tranquille côté perfs.

TOUT PUBLIC
 INTERNET
 LOCAL IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 512 Mo de RAM,
 CARTE VIDÉO 64 Mo
 ÉDITEUR DREAMCATCHER INTERACTIVE
 DÉVELOPPEUR HEURISTIC PARK/ÉTATS-UNIS
 TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS



Excusez-moi ! Je me suis égaré dans la forêt, je ne voulais pas vous déranger... Aïe.

Cher David W. Bradley. Comment ça va ? Moi, ça va. J'ai bien reçu ton dernier jeu et ça me fait plaisir de voir que tu persévères depuis Wizards & Warriors et même Wizardry 6, 7 et 8 avant cela. Je m'en souviens comme de bons RPG fun et prenants, bien qu'un peu désuets, même pour l'époque. Dungeon Lords m'a tout de suite procuré la même impression. J'ai particulièrement aimé ton système de développement de personnages, avec toutes ces compétences et les différentes magies. En plus, on sent bien leurs importances à travers le gameplay. Ensuite, que tu aies décidé d'abandonner le tour par tour pour du bourrin façon Diablo avec un personnage en 3D qui balance des sorts et cogne comme un goret, pourquoi pas. Avec plein d'ennemis à l'écran, c'est plutôt fun de taper dans le tas en regardant les points d'expérience défiler. Et puis bon, l'histoire a l'air sympa et le background assez profond et étoffé. Mais là, je t'avouerai que je ne suis pas sûr parce que j'ai un peu arrêté de jouer au bout d'un moment.

Ne fais jamais Wizardry 9

Bah oui, mon bon David W. Bradley, je le trouve sympathique ton Dungeon Lords, mais il sent un peu le moisi quand même. On se connaît un peu, je peux être franc ? T'as pas une grosse équipe, d'accord. Mais enfin, vous pourriez au moins assurer le minimum quoi ! Les graphismes ne torturent pas les rétines,

mais faut de l'imagination pour trouver ça beau : des décors tout carrés et vides, des textures baveuses, des couleurs gerbantes... Et les animations, tu crois qu'elles arrivent à nous impressionner ? Le personnage saute comme un écureuil volant ridicule. J'en viens au pire : l'interface. Qu'est-ce que tu nous as pondu là David ? C'est ignoble, lourdingue, imbuvable. Tellement mal foutu qu'on dirait que c'est buggé. D'ailleurs, c'est buggé aussi parfois. Jamais je n'aurais le courage de continuer dans ces conditions. Désolé David, je sais que tu n'as jamais œuvré sur des superproductions, mais ce coup-ci, t'as vraiment bâclé le boulot alors que ça aurait pu être sympa... Inutile de me répondre, David W. Bradley. Tout est fini entre nous.

Fumble

En Deux Mots

DUNGEON LORDS POSSÈDE RÉELLEMENT QUELQUES POINTS POSITIFS DANS LE DOMAINE DU RPG, MAIS CE OUI LE PLOMBE COMPLÈTEMENT, C'EST UNE RÉALISATION ANTÉDILUVIENNE ET UNE PRISE EN MAIN PENSÉE PAR UN DINOSAURE DU JEU VIDÉO.

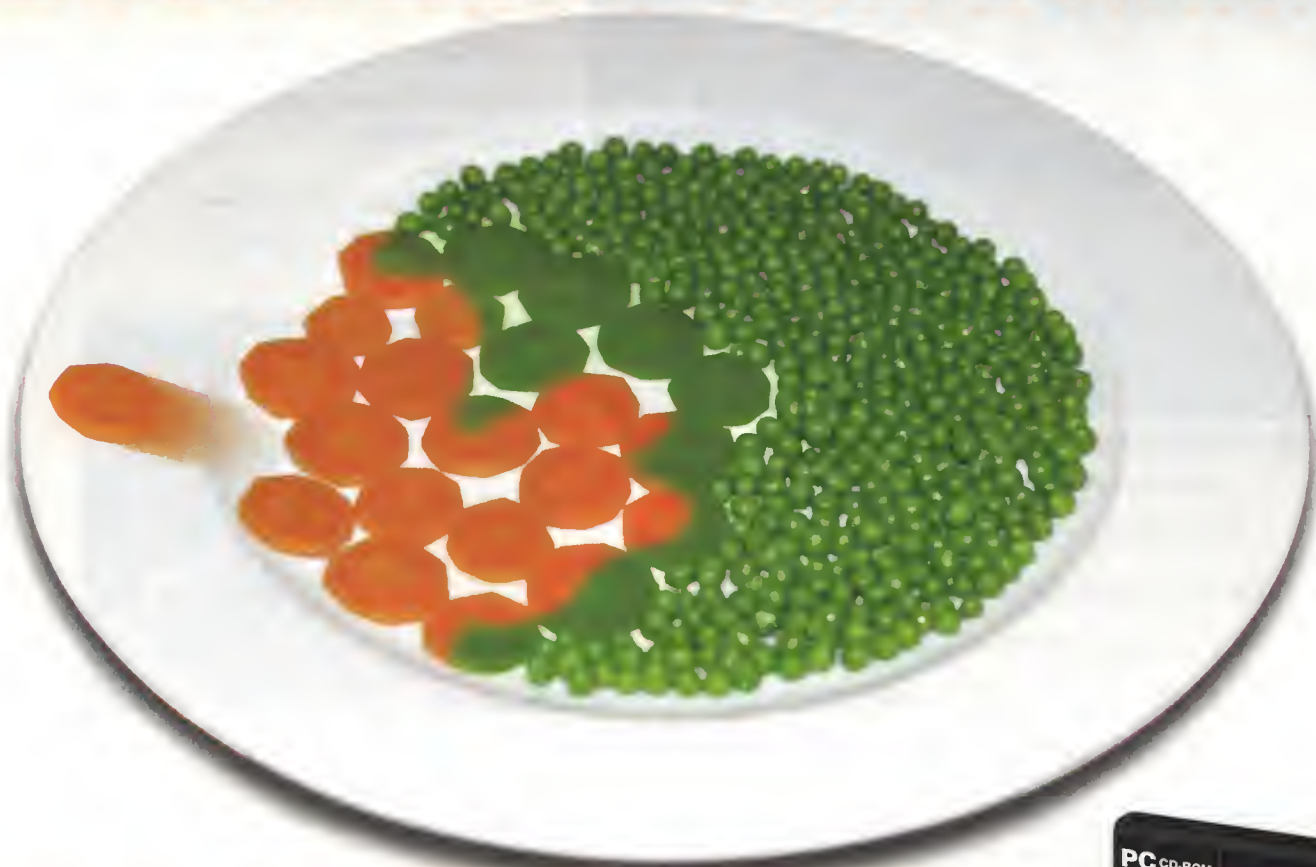
- La création de personnage
- Bourrin comme il faut
- Moche et très mal foutu
- Programmé avec les pieds

2	TECHNIQUE
3	ARTISTIQUE
3	INTÉRÊT

Grandes Invasions

350-1066

NE VOUS LAISSEZ PAS ENVAHIR !



• **Le MUST de la stratégie historique,**
révisé par un le géographe **Erwin Untch**SM
et en collaboration avec des historiens
pour s'assurer un respect absolu des faits.



• **Un système de jeu original et captivant :**
en tant que dirigeant d'un empire, vous devez jongler
entre diplomatie, guerre, économie et religion...
tout en tenant compte de l'influence des
événements extérieurs comme les invasions !



• **Une richesse et une profondeur de jeu**
inégalée : s'étend sur plus de 10 siècles
de l'Europe Occidentale aux confins de
l'Europe Orientale sur 700 ans d'histoire...
menez vos peuples au cœur du Moyen Âge.



PC
CD
ROM



Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com

Boiling Point Road to Hell

V A P O R E W A R E



Pour abattre les hélicos ennemis, il suffit d'attendre qu'ils se cognent dans un arbre.

UN MÉLANGE DE DEUS EX, GTA ET MORROWIND, OÙ L'ON PILOTE PLEIN D'ENGINS BIZARRES DANS UNE IMMENSE COLOMBIE VIRTUELLE À EXPLORER SANS TEMPS DE CHARGEMENT... FORCÉMENT, ÇA FAIT RÊVER. LE PROBLÈME, C'EST QUAND ON SE RÉVEILLE ET QU'ON ESSAYE D'EN FAIRE UN JEU QUI FONCTIONNE.



Ça, c'est la banque. Hélas, la salle des coffres est vide comme le crâne d'un garde.

Quand Saul Meyer débarque en Amérique du Sud pour retrouver sa fille disparue, il ne sait pas ce qu'il va y découvrir. Est-elle prisonnière des barons de la drogue, de l'armée, de la guérilla ? Une piste laisse penser qu'un gros bonnet de la Mafia trempe dans l'affaire, mais il vit dans une villa-forteresse quelque part dans la jungle. Comment l'approcher ? Collaborer avec la police ? Ou au contraire rejoindre les rangs des narcotrafiquants et gagner leur confiance pour mieux négocier ? Tuer des flics signifierait se mettre le gouvernement à dos, se faire tirer dessus aux barrages routiers, se faire traquer par leurs hélicoptères. Mais chaque fois qu'un militaire mordra la poussière, tous les hors-la-loi du pays vont vous applaudir... Des dizaines de missions, sept factions en guerre les unes contre les autres, 625 km² de jungle à explorer !

Imaginez les possibilités...

Stop, on arrête d'imaginer et on revient à la réalité. En principe, Boiling Point est un fantastique mélange de FPS et de RPG. Hélas, il est vendu alors qu'il est encore très loin d'être terminé. Les problèmes sont

STOP SURARMEMENT



PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM,
CARTE VIDÉO 128 Mo
ÉDITEUR ATARI
DÉVELOPPEUR DEEP SHADOWS/UKRAINE
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS



L'I.A. rencontre quelques petits problèmes de bouchons...

innombrables. Pas de ragdoll, des animations grossières ou carrément oubliées, des personnages qui courent à travers des meubles... Sur les routes, l'I.A. est complètement bornée. Des autobus prennent des virages qui n'existent pas et tombent des ponts. Le moindre obstacle provoque des embouteillages inextricables, avec des automobilistes qui s'obstinent pendant des heures à tamponner la glissière qui les empêche de tomber dans une rivière. Remarquez, ils ne courent aucun risque : si on tombe à l'eau mais qu'on reste dans la voiture, on ne se noie pas. C'est plus dangereux dans la jungle, où rôdent des jaguars terrifiants qui clignotent vers vous à toute vitesse et n'hésitent pas à traverser les murs pour planter leurs crocs dans vos chairs palpitantes. Un peu comme dans OFP ou GTA, le monde est constitué d'une carte unique, sans temps de chargement. Malheureusement aux entrées de ville et pendant les gunfights, le framerate s'effondre, au point de devenir injouable tellement ça rame. Pire : si vous avancez trop rapidement et que pour une raison ou une autre le streaming ne réussit pas à charger le terrain assez vite devant vous, vous tombez à travers le sol et vous flottez pour l'éternité dans l'enfer bleu sous la surface. Brrr,



Dans les prisons locales, les détenus ont souvent des kalashnikovs et des grenades planquées dans leurs vêtements.

Un peu de technique

C'est peut-être lié à notre version de test, mais sur un 2 GHz avec 1 Go de Ram et Radeon 9800 Pro, le jeu ne tourne de façon à peu près fluide qu'à condition de jouer en 800x600x16, avec tous les détails au mini et une distance d'affichage réduite à 200 mètres ! Et même comme ça, à grande vitesse les villes et les combats provoquent de gros ralentissements. Tout ça pour un mauvais clone de GTA 3 ?



Initialement prévue, la compétence « pilotage de sous-marin » semble avoir disparue.

Inventaire	Améliorations	Missions	Carte	État personnage	Bloc-notes
Classement 2	Expérience 16395	Argent 864\$			
Force 30					Chétif
Armes à poing 3					Danger public
Armes automatiques 12					Danger public
Fusil de sniper 0					Danger public
Armes blanches 0					Pansemments I
Armes anciennes 0					Danger public
Assistance technique 4					Dilettante
Sommeil 69					Fatigue
Compétence en Commerce 2					Client préféré
Physique 10					Invalid
Relations avec le gouvernement -10					Ennemi
Relations avec les Guérilleros 49					Connaissance
Relations avec la mafia 100					Ami proche
Relations avec les bandits 23					Connaissance
Relations avec les Indiens 8					Neutre
Relations avec la CIA -4					Ennemi
Relations avec les civils -7					Ennemi
Dépendance aux médicaments 24					Sain
Dépendance à l'adrénaline 0					100% naturel
Dépendance à l'alcool 9					Poids plume
Pilotage sur route Oui					
Pilotage de hors-bord Oui					
Pilotage d'avion Oui					
Pilotage de bateau Non					
Pilotage d'hélicoptère Non					
Pilotage de véhicule à chenilles Non					

ils plaisaient pas quand ils comparaient ce jeu à Daggerfall.

Road to Hell

Et je ne vous ai pas parlé du moteur physique ridicule, ou des véhicules si horriblement modélisés qu'on a l'impression de rouler en permanence avec un pneu crevé (au point que quand on a vraiment un pneu crevé, on ne s'en rend même pas compte). Visuellement, les paysages s'en sortent pas mal, mais les intérieurs sont généralement hideux : terriblement vides, ou bien remplis avec un mauvais goût écrasant. Des textures moisies, des peintures et des photos grotesques accrochées n'importe où pour décorer, on dirait la première map Counter Strike d'un amateur peu doué. Tout cela n'est rien à côté des bruitages, si consternants qu'ils donnent envie de se rouler en position fœtale et de gémir doucement en espérant une mort rapide. La partie RPG du jeu n'a pas une meilleure finition : plusieurs compétences ne semblent pas avoir d'effet sur le gameplay. Par exemple même avec 0 en tir, mon M16 est d'une précision parfaite et j'enchaîne facilement les headshots à 100 mètres. Nettoyer une base militaire à moi tout seul ne présente ainsi aucune difficulté, sauf quand ça rame trop pour viser. On trouve aussi des fonctions à l'utilité inconnue, peut-être des idées coupées au montage mais qu'on a oublié de virer du jeu (par exemple les touches du multijoueur, annulé depuis des mois).

Quel gâchis

Résumons : un FPS daubique, un jeu de caisse qui n'arrive pas à la cheville de GTA, un RPG bâclé, le tout avec des bugs à la tonne. Donc ça vaut 2/10 ? Pas à ce point-là, au milieu de ce désastre il y a plein d'éléments qui fonctionnent à peu près. Le système de faction par exemple : les gens vous aiment ou vous haïssent en fonction de vos actes. Bon, on a parfois des sales surprises : une fois, ma voiture a disparu pendant que

je faisais une quête. J'ai perdu ma bagnole et tout le contenu du coffre (tout mon stock d'armes plus quelques artefacts), plus j'ai dû me taper cinq bornes à pied dans la jungle pour revenir. En temps réel bien sûr. Sinon en gros ça tourne et on arrive à accumuler de l'expérience et des objets, on progresse dans la trame principale, on découvre de nouveaux endroits cachés, plein de détails humoristiques... Le jeu a une sorte de charme étrange, lié à l'immense liberté d'action et au fait qu'on ne sait pas si ce qu'on est en train de faire est un bug ou si au contraire c'était voulu comme ça par les concepteurs. En fait, les joueurs les plus portés sur l'exploration y prendront probablement du plaisir. Après tout, un classique comme Daggerfall souffrait d'une finition encore pire et ça ne l'a pas empêché de devenir légendaire. N'empêche qu'en l'état actuel, Boiling Point est une énorme déception.

Atomic

Là, vous les voyez courir dans le mur, mais vous n'imaginez même pas les mugissements qu'ils poussent.



En Deux Mots

SUR LE PAPIER, BOILING POINT FAISAIT ÉNORMEMENT DE PROMESSES. À L'ARRIVÉE, IL SORT BEAUCOUP TROP TÔT ET NE RÉUSSIT À EN TENIR QUE QUELQUES-UNES. MAUVAIS JEU D'ACTION, TECHNIQUEMENT MASSACRÉ, IL N'EN RESTE QUE LA DIMENSION EXPLORATION. C'EST MIEUX QUE RIEN DU TOUT, MAIS ÇA RESTE TRÈS EN DESSOUS DE CE QU'ON ESPÉRAIT.

- Le système de factions
- Des dizaines de missions
- Grande liberté d'exploration
- Finition catastrophique
- Pourri de bugs
- Bruitages Amstrad

2

TECHNIQUE

3

ARTISTIQUE

4

INTÉRÊT

Domination

J E U D E P L A T E A U E N 3 D

CONFIG MINIMUM CPU 750 MHz, 256 Mo de RAM, CARTE VIDÉO 32 Mo ÉDITEUR DREAMCATCHER INTERACTIVE

DÉVELOPPEUR WARGAMING.NET/ÉTATS-UNIS TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS

TU AIMES AVOIR MAL ? TU ADORES PERDRE ET SOUFFRIR ?

ALORS, REJOINS-MOI SUR DOMINATION, PETIT COQUIN.

LE CUIR EST EN OPTION.

Ceux qui ont joué à Massive Assault et qui vivent encore pour en parler vous diront à quel point il faut être maso pour lutter contre l'ordinateur lors des affrontements hautement stratégiques qu'offre ce



SAM FISHER ET SOLID SNAKE SONT
SUR UN BATEAU. LES DEUX
TOMBENT À L'EAU, APEURÉS.
À CAUSE DE QUI ? STOLEN.

STOP
SURARMEMENT



Pensez bien, il ne m'a pas vu.

Graphiquement réussi Mais où est le reste ?

2
TECHNIQUE

7
ARTISTIQUE

1
INTÉRÊT

jeu au tour par tour. Eh bien, cette extension « stand alone » confirme la suprématie de la machine sur l'Homme. Ou sur moi, tout du moins. Une partie de Domination, c'est un peu comme jouer aux échecs les yeux bandés contre Kasparov. Certes, on s'améliore un peu au fur et à mesure, on ne fait plus tomber l'échiquier par terre... Mais gagner ? Ah ! En ligne peut-être, avec un adversaire humain faillible. Cependant, le multijoueur sur Internet n'est gratuit que pendant quatre mois. Autant vous dire que les gens prêts à payer un abonnement ne s'amuseront pas à perdre pour votre plaisir. En LAN ou en « hot seat » ? Pourquoi pas ? Mais pas avec Atomic alors. Il est vrai que Domination demeure un S (sans RT) très captivant : pas ou peu de hasard, des règles simples cachant d'énormes possibilités stratégiques, de nombreux modes de jeu (Scénario, Carrière, Campagne, Guerre mondiale), etc. Sans être beau,

Stolen

E R R E U R D E C O N C E P T I O N

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 128 Mo de RAM,

CARTE VIDÉO 32 Mo T&L ÉDITEUR HIP GAMES

DÉVELOPPEUR STUDIO BLUE 52/GRANDE-BRETAGNE

TEXTE EN FRANÇAIS

En mélangeant des morceaux de Metal Gear Solid, Splinter Cell et Tomb Raider, les développeurs de Studio Blue 52 espéraient sans doute que leur titre plairait à un grand nombre de joueurs. L'idée est là, mais dans la pratique Stolen ne pourra certainement pas se vanter de m'avoir scotché des heures au clavier. Il s'agit plutôt du genre de produit qui vous rappelle qu'il y a une vie en dehors du jeu vidéo, des DVD à regarder, des promenades à faire, ce genre de choses. Pourtant, la cinématique d'introduction tape fort. On croirait presque voir la bande-annonce d'un film. Malheureusement, dès les premières minutes, on déchant. Par exemple, les caméras sont mal gérées et j'ai dû me contenter d'un réglage acceptable. Si vous cherchez de l'intuitif, passez votre chemin. Les commandes ne bénéficient pas d'un meilleur traitement et sans pad, c'est franchement l'horreur. Enfin, dès qu'on commence à se promener dans les niveaux, c'est l'apothéose du n'importe quoi.



Mes territoires sont éparpillés, mes forces divisées...
Quel mauvais général je fais.

les décors et les combats restent clairs et agréables à regarder, avec plein d'animations d'unités sympathiques. L'interface est accessible et seuls quelques rares bugs audio viennent perturber votre concentration. Les voix américaines se montrent tellement nulles que je leur accorde l'icône habituellement réservée au doublage français. Le background ne casse pas des briques non plus : « les Nations Libres VS la Ligue Phantom » correspond aux États-Unis contre les communistes. Le grand méchant s'appelle d'ailleurs Joseph Hatler. Ça au moins, ça m'a bien faire rire.

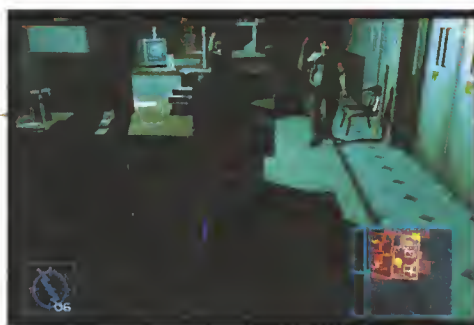
Fumble

Très stratégique Les animations Hyper dur

6
TECHNIQUE

6
ARTISTIQUE

6
INTÉRÊT



Les gardes en faction sont moins alertes qu'une bande de mamies échappées de l'hospice, les puzzles pour pirater les portes et les ordinateurs sont dignes d'un jeu pour téléphone portable et la gestion des ombres et de la discrétion ne mérite qu'on s'attarde dessus que le temps d'en rire. En revanche, Stolen s'en sort plutôt bien d'un point de vue purement graphique grâce à son bump-mapping sympathique agrémenté de quelques effets supplémentaires plutôt réussis, comme le mode sonar, qui permet de repérer des ennemis derrière une porte. Ce gadget est complètement indispensable puisque la conception consolique de Stolen occasionne un chargement à chaque passage de porte et casse la continuité de l'histoire. Si d'aventure vous vous décideriez à l'acheter, prévoyez une machine conséquente, le bougre est gourmand et souffre de nombreux ralentissements particulièrement pénibles. Hop, aux oubliettes.

Bishop

astuces®

30 000 ASTUCES 1 300 SOLUTIONS
POUR 4 000 JEUX VIDÉO !

astuces à la demande par sms

NOUVEAU!



SMS+

7

1

1

1

1

Comment ça marche ?

Très simple ! Envoyez par SMS au 71111
ASTK(espace)console(espace)3 lettres du nom
du jeu recherché.

Liste des consoles : PC, PS2, PS, XB, GC, GB, GBA.

Exemple : pour les astuces de Prince of persia 2
sur PC, envoyez par SMS "ASTK PC PRI" au
71111. Exemple 2 : ASTK XB GAI pour les
astuces de Ninja Gaiden sur Xbox...

71111 : 0,50€+prix du sms.

Fonctionne avec tous les mobiles

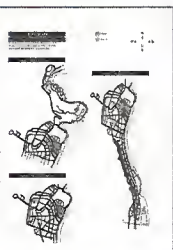
Minitel, plans, sms, téléphone : choisissez votre tactique !

3615 astuces

Tout astuces® par minitel
30 000 astuces, 1 000 solutions et guides en
vous connectant sur le 3615 ASTUCES à
partir d'un minitel ou émulateur de minitel
sur PC. 24h/24 7j/7.

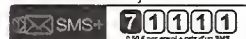
3617 astfax

Plans par fax ou courrier
Connectez-vous sur le 3617 ASTFAX,
choisissez parmi nos centaines de plans
exclusifs (exemple ci-contre: Driver 3),
vous le recevrez immédiatement par fax
ou quelques jours plus tard par courrier !
24h/24 7j/7.



SMS+ 71111

30 000 astuces par sms
Envoyez ASTK+Console+3 lettres
du nom du jeu au 71111, vous
accéderez instantanément à toutes
nos astuces ! Exemple : pour les
astuces de Myst IV sur PC, envoyez
par SMS "ASTK PC MYST" au
71111. 24h/24 7j/7



0892 688 006

Tout astuces® par téléphone
30 000 astuces, 1 000 solutions et guides en
appelant le 0892 688 006 à partir de n'im-
porte quel téléphone fixe ou mobile. 24h/24 7j/7.
0900 70 200
0901 701 501



Plouf ! Eh zut, encore raté.

Aux armes, citoyens ! La Patrie en danger vous appelle pour la défendre contre les envahisseurs royalistes ! Le jeu commence en août 1789 et je prends les commandes de la France pour mener la lutte contre les puissances étrangères qui viennent jusque dans nos bras pour écraser la Révolution. Un petit coup d'œil sur nos frontières et je... Mais... Ah non, pas d'étendard de la tyrannie. Pas de soldats féroces. La seule chose qui mugit dans les campagnes, ce sont les vaches. Tout est calme. On dirait que je me suis enflammé un peu vite... En fait, la Révolution n'a pas eu lieu, c'est la paix partout, je suis roi de France et le jeu me propose même de choisir mon héritier entre mon fils et ma fille. Ah. Donc pour le côté historique on sait à quoi s'en tenir : dans Imperial Glory ça se limite essentiellement à la couleur des uniformes.

Imperial Glory

STADE SUPRÊME DU CAPITALISME

DANS L'AFFRONTEMENT LONGTEMPS INDÉCIS ENTRE COSSACKS 2 ET IMPERIAL GLORY POUR LE TITRE DE MEILLEUR JEU DE STRATÉGIE NAPOLEONIEN, C'EST FINALEMENT L'OUTSIDER QUI REMPORTE LA VICTOIRE : LE TITRE DE PYRO EST LE PLUS RÉUSSI. OU PLUTÔT LE MOINS DÉCEVANT...

En plus de la grande campagne, on peut rejouer quatre batailles historiques : Austerlitz est l'occasion de noyer quelques Autrichiens.



Mal équilibrées, les quêtes n'ont finalement guère d'intérêt.



En fait, toutes les nations commencent au même niveau (des paysans avec des gourdins) et doivent patienter quelques années pour inventer le cheval, puis encore un peu plus tard le canon. Plutôt qu'un wargame militaire, IG est une compétition économico-diplomatique entre grandes nations européennes – la guerre étant l'extension naturelle de la diplomatie.

Clausewitz pour les nuls

On déplace donc ses troupes en tour par tour sur une carte qui n'est pas sans rappeler celle de Medieval Total War, tout en gérant l'économie, la recherche et la politique extérieure. Contrairement aux apparences il ne faut pas prêter attention au contexte historique de ce jeu, qui est à peu près aussi réaliste que Risk. Ne vous étonnez donc pas que la Moldavie déclare brusquement la guerre à la Russie et envahisse immédiatement le Caucase, c'est normal. Quand des troupes se rencontrent, on peut choisir de commander la bataille soi-même sur une carte tactique en 3D temps réel. C'est plutôt mignon, même si les effectifs sont très réduits (quelques centaines d'hommes au grand maximum). Hélas, on ne peut pas contrôler la vitesse du combat ou donner des ordres en pause et l'I.A. de nos troupes n'est pas assez réactive. D'abord, pendant plusieurs minutes, on regarde passivement des types qui marchent vers l'ennemi, puis quand les choses sérieuses commencent, on clique comme un fou pour

TOUT PUBLIC INTERNET LOCAL IP/IPX

CONFIG MINI CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR PYRO STUDIOS/ESPAGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

essayer de donner des ordres à des troupes apathiques qui sinon restent immobiles sous les balles. On peut placer ses unités en colonne ou en ligne mais ça ne change pas grand-chose : une fois au contact les formations explosent automatiquement et les unités se décomposent en une série de corps à corps.

Joli mais brouillon

Les attaques de flanc n'ont guère d'importance non plus, puisque le résultat est toujours le même : une grosse boule de poussière confuse, sans la moindre subtilité. Si on y ajoute l'absence de gestion du moral (les soldats ne paniquent jamais et combattent tous jusqu'à la mort), on constate vite qu'Imperial Glory ne boxe pas du tout dans la même catégorie que la prestigieuse série Total War, la référence du genre. Une originalité notable était pourtant de proposer des batailles navales en 3D, avec un tout un arsenal d'options alléchantes : boulets à chaînes ou à mitraille, arcs de tir, abordage... Mais hélas tout comme pour les combats terrestres, le résultat est bien trop confus et délicat à manipuler en temps réel. De plus, les affrontements se déroulent toujours sur le même champ de bataille dans chaque région (Belgique = Waterloo) et au gré des révoltes populaires à écraser encore et encore il devient assez vite fastidieux de revenir toujours capturer la même foutue ferme. En fait, il est rapidement tentant de laisser l'ordinateur décider tout seul de l'issue des combats secondaires, pour continuer la guerre sans avoir à assister systématiquement

Un peu de technique

Le nombre relativement faible d'unités présentes à l'écran permet au jeu de tourner sur des machines vraiment limitées et de très bien se comporter sur une config moyenne (2 GHz, 512 Mo de Ram et carte video 128 Mo). Mais comme de toute façon la partie la plus intéressante se passe sur des écrans 2D...

La diplomatie est parfois déroutante, mais au moins on a échappé aux Égyptiens qui envahissent l'Europe.



Dans Imperial Glory, les pauvres artilleurs sont condamnés à tirer leurs canons eux-mêmes.

à toutes les batailles. C'est dommage, mais en pratique le jeu en devient nettement plus rythmé et agréable.

Le triomphe des boutiquiers

L'intérêt d'Imperial Glory se trouve en fait surtout dans sa partie stratégique, c'est-à-dire le développement d'un empire sur le long terme. Qu'elles soient gagnées ou perdues, les guerres coûtent très cher et nécessitent un investissement énorme. Il est souvent plus sage de rester sur la défensive et d'investir son budget dans l'expansion d'un solide réseau commercial plutôt que de se lancer dans des aventures militaires hasardeuses. Les alliances qui se forment autour des cinq grandes puissances et les possibilités d'annexion pacifique des nombreux pays mineurs contribuent à la mise en place de véritables stratégies et à des guerres courtes et prudentes, soigneusement préparées, plutôt que de se disperser en castagne à tout va. Un intéressant système de quêtes (comparables aux Merveilles de Civilization) aurait dû permettre d'augmenter encore les possibilités de compétition pacifique, hélas le mauvais équilibre entre les coûts et les bénéfices enlève à peu près tout intérêt à cet aspect-là du jeu. Comme la partie multijoueur du titre se limite exclusivement aux batailles en temps réel et ne permettent pas de jouer la campagne stratégique entre humains, l'intérêt à long terme s'en trouve encore limité. C'est dommage.

Atomic



En Deux Mots

DOTÉ D'UNE PARTIE STRATÉGIQUE RELATIVEMENT BIEN FAITE MAIS DE BATAILLES SIMPLISTES ET AU TEMPO FRUSTRANT, LE JEU SOUFFRE ÉGALEMENT D'UNE ERGONOMIE DOUTEUSE ET DE DÉCORS TROP RÉPÉTITIFS. COMME IL NE PRÉSENTE AUCUNE PROFONDEUR HISTORIQUE, IL EST DONC SURTOUT À CONSEILLER AUX JOUEURS OCCASIONNELS ATTIRÉS PAR UN JEU DE GESTION PAS TROP COMPLIQUÉ.

- + Gestion économique et diplomatique
- + Moteur 3D plutôt agréable
- Combats trop brouillons
- I.A. tactique faible
- Ergonomie perfectible

7

TECHNIQUE

6

ARTISTIQUE

5

INTÉRÊT



Innovation par rapport à la concurrence : les courses diurnes.

O.K., JUICED A DÉJÀ ÉTÉ TESTÉ DANS JOY ET SI ON VOUS EN REPARLE, ÇA N'EST PAS POUR FAIRE PLAISIR À L'ÉDITEUR, PUISQU'IL EST... MORT. ADIEU ACCLAIM ET BONJOUR À THQ QUI SE DÉCIDE ENFIN À NOUS SORTIR CETTE ALTERNATIVE À NFSU 2.



Non, ralentir n'est pas une nécessité.

Pour tout vous dire, je pourrais très bien prendre le test de Faskil (Joy 163) et faire un gros copier/coller tant ces quelques mois supplémentaires ne semblent pas avoir radicalement changé les choses. Bon, ça ne serait pas très pro alors revenons rapidement sur ce titre. Autant être clair, si vous connaissez Need for Speed Underground, vous savez à quoi vous attendre, soit un peu à la même chose. Des dizaines de courses, voitures à acheter, du tuning à gogo à coups de jantes, spoilers, stickers, des filles pleines de fesses ou encore un tas de modifications techniques pour se donner l'impression de piloter un F-15 à roulettes. Là-dessus, rien à dire, si vous aimez le genre, c'est plus que complet. D'autant que le tout est savamment saupoudré d'une bonne dose de ziques estampillées « street culture » (aaah le marketing...), bref du hip-hop, punk, grunge, histoire de ratisser bien large. Le championnat innove un peu puisqu'on aura la possibilité de miser de l'argent ou même de recruter des potes super cools dans notre bande de chauffards dégénérés. Jusqu'ici tout va plutôt bien.

Juiced

OUTSIDER



CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 128 Mo de RAM,
CARTE VIDÉO 32 Mo
ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR JUICE GAMES/GRANDE-BRETAGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Couci-couça

Là où ça coince un peu c'est qu'entre notre premier test et celui-ci, Electronic Arts a sorti de son chapeau un Need For Speed Underground 2 franchement sympa. Si les deux titres semblent sortis du même moule, il faut bien avouer que Juiced est un peu à côté de la plaque niveau pilotage. Le comportement des caisses est plutôt basique, sans finesse et on se contente juste d'aller le plus vite possible sans trop se soucier d'autre chose que de négocier mollement les virages. On s'endormirait vite s'il n'y avait, heureusement, une grande variété de courses et la possibilité de faire le kakou en mode « frime » où il faudra aligner les dérapages et autres acrobaties pour engranger un max de points. Techniquement, le jeu s'avère tout de même assez moyen et se rattrape en nous collant cinq mille effets de lumière style « macumba tuning club » dans la rétine. Vous l'aurez compris, Juiced ne sera pas le jeu qui enterrera la concurrence, mais si vous êtes amateur du style et que vous cherchez un autre titre à vous mettre sous la dent, en voilà qui ne dépareillera pas dans votre logithèque.

Yavin



Où ça de la pub ?



Un peu de technique

Pour jouer vraiment confortablement, il faudra compter sur un processeur à 2 GHz copulant avec une carte graphique type Radeon 9800 Pro au minimum. Sans ça, il faudra tailler dans les détails.



En Deux Mots

PLUTÔT COMPLET, BIEN FOUTU, JUICED PÈCHE UN PEU PAR UNE CONDUITE TROP SIMPLISTE. RESTE QUE LES AMATEURS DE TUNING S'AMUSERONT BEAUCOUP À TRIPATOUIILLER LES NOMBREUX VÉHICULES.

- ✚ Très complet
- ✚ Le mode carrière
- ✚ Le système de paris
- ✚ Une conduite simpliste
- ✚ Techniquement pas folichon
- ✚ Un peu facile

6
TECHNIQUE

7
ARTISTIQUE

6
INTÉRÊT

La Région Île-de-France et Rock en Seine présentent

★ **25 & 26 AOÛT 2005** ★
Domaine national de Saint-Cloud



PIXIES • FRANZ FERDINAND
QUEENS OF THE STONE AGE
FOO FIGHTERS • ROBERT PLANT...


Région **Île de France**

Accès : Métro Boulogne - Pont de Saint-Cloud



alerte

LE POUVOIR DE LA MUSIQUE

Locations www.europe2.fr, au **0 892 780 720** (0,34€/mn) et points de vente habituels.



www.rockenseine.com

Retrouvez toutes les fréquences
sur www.europe2.fr

PUBLIC AVERTI **INTERNET** **LOCAL** **8** **8**
IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 1,3 GHz, 256 Mo
DE RAM, CARTE VIDÉO 32 Mo
ÉDITEUR TAKE TWO INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR DESTINEER STUDIOS/ÉTATS-UNIS
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS



Quand un ennemi se rend, il ne faut pas l'abattre mais le capturer. Attention, parfois c'est une feinte.

APRÈS AMERICA'S ARMY ET FULL SPECTRUM WARRIOR, QUI ÉTAIENT DÉVELOPPÉS À L'ORIGINE POUR L'ARMÉE AMÉRICAINE, VOICI CLOSE COMBAT : FIRST TO FIGHT ! OUI, LES JEUX VIDÉO PEUVENT ÊTRE DANGEREUX POUR LA SANTÉ... QUAND ILS CONDUISENT À S'ENGAGER CHEZ LES MARINES.



Quand on regarde Full Metal Jacket, le film de Stanley Kubrick, on se dit que ça ne doit pas être une partie de plaisir d'intégrer l'armée américaine. Un instructeur qui aboie comme un pitbull, des corvées encore plus stupides que les émissions de TF1... et, au bout du compte, une guerre que l'on ne comprend pas. Mais quel est réellement le quotidien des Marines ? Tout d'abord, ils font leurs trois jours sur America's Army, avant d'effectuer leurs classes sur Full Spectrum Warrior et de peaufiner leur formation sur Close Combat : First To Fight. Après ça, on se demande pourquoi ils sont incapables de trouver des armes de destruction massive... Enfin, Destineer Studios sort de son paquetage un titre mêlant action pure et tactique

Close Combat

First To Fight

B L E U B I T E C H E Z L E S M A R I N E S

militaire. Comme quoi, la devise de l'armée – « Réfléchir, c'est désobéir ! » – n'est plus à l'ordre du jour. Chef d'une escouade composée de trois autres membres (mitrailleur, aide-mitrailleur et fusilier), vous êtes amené à remplir diverses missions, qui se résument la plupart du temps à nettoyer telle ou telle zone. C'est à la tactique employée que tient la vie de votre équipe.

Bille en tête, balle en pleine tête

Le jeu ayant été développé en étroite collaboration avec quarante Marines ayant officié ces dernières années au Proche-Orient, Close Combat : First To Fight se veut d'un réalisme à toute épreuve. Et notamment en ce qui concerne le relief du terrain et l'utilisation de tout ce qui vous tombe sous la main dans ces moments-là : arsenal de l'ennemi, véhicules lourdement armés, aide des autres équipes d'intervention... Eh oui, ce ne sont pas quatre

Ce mec n'a pas tué un seul ennemi, s'est pris une balle dans le derche et est décoré à son retour au bercail. Fusilier ou fusillé ?



malheureux bleubites qui vont libérer Beyrouth, mais toute une armée. Les possibilités sont nombreuses et il faudra choisir la bonne tactique pour éviter d'être décoré à titre posthume. Assauts à la grenade, tirs de suppression, couvertures aériennes... Tous les moyens sont bons pour parvenir à vos fins. Reste que, comme souvent, la difficulté de ce genre de titres est assez mal réglée. En tant que recrue, les ennemis mettent un temps fou avant de tirer, si bien que l'on peut jouer les kamikazes et foncer bille en tête. Mais dans la peau de Marines confirmés, la moindre approximation vous vaudra une balle dans la tête. Le réalisme est à ce prix, mais le plaisir de jeu en pâtit. Heureusement, le mode Coop (à 4 dans la même équipe) et le mode Multi (jusqu'à 8 en Arène) rehaussent la durée de vie et le côté fun de ce titre. Sir, yes, sir !

Socrates

Un peu de technique

Techniquement, Close Combat : First To Fight tirera pleinement parti de vos bécasses, même des plus modestes. Mais graphiquement, on a parfois l'impression de jouer à Counter-Strike. Et ce n'est pas un compliment !

En Deux Mots

CLOSE COMBAT : FIRST TO FIGHT EST CERTES BIEN RÉALISÉ, MAIS IL N'APPORTE RIEN DE NEUF DANS UN GENRE DÉJÀ BIEN FOURNI. DOMMAGE QUE LA COLLABORATION AVEC 40 VRAIS MARINES N'AIT PAS ÉTÉ PLUS FRUCTUEUSE !

- Un jeu très simple d'accès
- Des graphismes propres
- Une difficulté mal dosée
- Ce titre n'apporte rien de neuf

7

TECHNIQUE

5

ARTISTIQUE

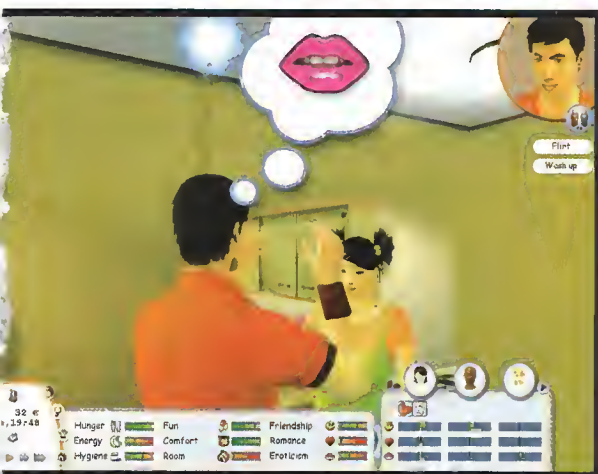
5

INTÉRÊT



Un des modes multijoueur permet à huit excités de la gâchette de s'affronter dans une arène située en plein Beyrouth.

" Je t'assure, elle avait une bouche énorme..."



Certains personnages n'hésitent pas à se mettre dans des situations périlleuses.

Singles 2 Trio d'enfer !

A P O L O G I E D U P A R T A G E

À L'ORIGINE, CE NOUVEL OPUS DE SINGLES DEVAIT N'ÊTRE QU'UN SIMPLE ADD-ON. FLAIRANT LE BON COUP MARKETING, KOCH MEDIA A DÉCIDÉ D'Y ADJOINDRE UN « 2 » QUI VA BIEN. QUI SAIT, ILS EN ONT PEUT-ÊTRE PROFITÉ POUR Y AJOUTER AUSSI UN INTÉRÊT.



PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de RAM,

CARTE VIDÉO 32 Mo

ÉDITEUR KOCH MEDIA

DÉVELOPPEUR ROTOBEE/ALLEMAGNE

TEXTE EN ANGLAIS ET VOIX INDÉTERMINÉES



« Mais puisque je te dis que c'est juste une amie. »

Un peu de technique

Un moteur 3D un peu poussif qui manifestait des ralentissements répétés, même sur mon gros P4 3 GHz armé de sa Radeon X800. Pourtant, il paraît qu'ils l'ont entièrement refait. Ils n'auraient peut-être pas dû.

Pour ceux qui seraient parvenus à y échapper (bande de veinards), petite piqûre de rappel : Singles, premier du nom, se voulait être une débauche de sexe super pas politiquement correcte, mais ne s'avérait au final n'être qu'un ersatz simplifié des Sims finalement très puritain. Avec ce nouvel opus, Rotobee complique la donne : vous voilà cette fois propulsé dans un loft avec deux autres créatures chaudes comme la braise, dont l'une d'elle n'est autre que votre ex-petite amie. Et comme vous êtes un warrior, vous n'avez qu'une idée en tête : la reconquérir. Enfin, ce n'est pas tout à fait vrai. Si c'est possible, vous aimeriez aussi pouvoir en même temps vous taper tout ce qui bouge sans qu'elle ne puisse mettre en doute votre fidélité. Un vrai mec, quoi. Pour ce faire, il va falloir remplir une série de petites quêtes toutes plus débiles les unes que les autres (cultiver des herbes pour booster vos talents de cuisinier, déballer une tente orientale au beau milieu du salon pour improviser un dîner romantique, fouiller dans les affaires de votre dulcinée, etc.).

O.K., super... mais est-ce que tu couches ?

Comme pour les Sims, une série d'indicateurs reflètent à tout moment l'état psychologique de votre avatar. Malheureusement, comme dans le premier volet, il est particulièrement simple (en faisant preuve d'un minimum de logique) de les pousser au max très rapidement. En manque de romance ? Un petit tour au bar du coin, une victime consentante (elles le sont toutes, mecs y compris) et une série de clics répétés jusqu'à ce que la jauge grimpe. Du coup, le gameplay passe rapidement au second plan et on se concentre avant



tout sur la réalisation du fantasme ultime : passer à l'acte sous la couette. Sauf qu'une fois encore, l'expression est à prendre dans son sens littéral, puisque c'est surtout cette dernière qu'on verra s'agiter lors d'ébats qu'on nous promettait pourtant torrides comme jamais. Une fois la campagne solo terminée, les plus atteints pourront prolonger le « plaisir » de jeu en lançant une partie « libre » dans un autre loft, voire dans un environnement moins propice à l'épanouissement personnel, comme l'arrière-cour d'un immeuble (authentique). Mais les plus sensés auront déjà depuis longtemps découvert qu'avec une poubelle placée à distance respectable, le CD du jeu s'avère nettement plus efficace dans la concrétisation de plaisirs simples, comme le lancer de galette.

Faskil

En Deux Mots

ON PENSAIT AVOIR ATTEINT LES SOMMETS DU RACOLAGE FUTILE AVEC SINGLES, KOCH MEDIA NOUS DÉMONTRE QU'IL NE FAUT JAMAIS DIRE JAMAIS. SANS CONTESTE UNE DES NOUVELLES RÉFÉRENCES EN MATIÈRE DE NÉANT VIDÉOLUDIQUE.

- Le moteur 3D est assez joli
- Le moteur 3D est assez lourd
- Un gameplay pour amibes
- Aussi excitant qu'un clip de Lorie

4

TECHNIQUE

6

ARTISTIQUE

3

INTÉRÊT



Une mission d'escorte, une de plus. On connaît déjà le déroulement des événements avant même de commencer.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 700 MHz, 256 Mo de RAM, CARTE VIDÉO 32 Mo

ÉDITEUR MC2 FRANCE

DÉVELOPPEUR CITY INTERACTIVE/POLOGNE

TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS



Pas d'escadron à gérer, vous êtes seul face à l'ennemi. Quelques coéquipiers indépendants font acte de présence pour peupler le vide sidéral.

Bien qu'on n'en dénombre pas des dizaines sur nos étagères, les shoots spatiaux comptent dans leur rang des titres phares comme Starlancer, Freelancer ou encore des vétérans tels que X-Wing vs Tie Fighter. C'est donc avec quelques heures de vol au compteur que je me lance, une fois de plus, dans l'espace. Dans Project Freedom, l'histoire s'avère relativement simple : des mégacorporations se livrent une bataille acharnée pour le contrôle de l'espace. Vous incarnez un pilote travaillant pour une de ces sociétés dont le principal but est d'escorter des clients et de trouver de nouvelles voies de navigation. Vous serez donc confronté à une vingtaine de missions durant lesquelles il faudra détruire des ennemis, protéger des alliés ou encore accompagner des vaisseaux cargos. Ce cruel manque de variété se fait d'autant plus ressentir quand on se rend compte que les missions, aux objectifs rébarbatifs, sont complètement linéaires. De plus, le scénario n'évolue quasiment pas et on finit par se lasser de croiser toujours le

Project Freedom

S H O O T S P A T I A L

UN VAISSEAU ARMÉ JUSQU'AUX
DENTS, DES ENNEMIS À ABATTRE
ET UNE PLUIE D'ÉTOILES
EN GUISE DE DÉCOR. PROJECT
FREEDOM A PRESQUE TOUT POUR
PLAIRE. DOMMAGE QU'ON SE
SENTE PERDU DANS L'ESPACE AU
BOUT DE QUELQUES MISSIONS.

même type d'unités adverses. Quand on sait qu'aucun mode multijoueur n'est présent pour relever l'intérêt de Project Freedom. On imagine déjà la boîte de jeu prendre la poussière une fois la campagne terminée.

Ça aurait pu le faire

On regrette amèrement que Project Freedom ne bénéficie pas d'un fond plus travaillé car pour le reste il tient largement la route. Le vaisseau se pilote au doigt et à l'œil et les combats s'avèrent plutôt dynamiques. En revanche, la sensation de vitesse est carrément à la ramasse. Même avec les réacteurs poussés au maximum de leur puissance, l'effet de vitesse n'est pas au rendez-vous. La bande-son aurait également mérité plus de finition.

On a l'impression d'écouter la même musique, en boucle, à longueur de parties. Heureusement, on finit par se concentrer sur les bruits provenant des combats nettement plus agréables. Bien qu'il soit loin d'être mauvais, Project Freedom ne procure

Un peu de technique

Le moteur de Project Freedom s'avère plutôt bien fichu. Il n'est pas nécessaire de posséder une brute de course pour profiter des combats aériens mêlant des dizaines de vaisseaux. Prévoyez tout de même 512 Mo de Ram pour suivre vos adversaires avec une totale fluidité.



pas de réel plaisir. Il lui faudrait ce petit quelque chose de plus qui donne envie de rester accroché à sa souris les yeux rivés sur l'écran, comme des missions vraiment intéressantes. Bien qu'il puisse vous amuser un moment, son coût (environ 40 euros), laisse tout de même à réfléchir avant de se ruiner en magasin.

Cyd

En Deux Mots

UN SHOOT SPATIAL OUI POURRAIT AMUSER LES ACCROS DU GENRE DURANT QUELQUES MISSIONS S'IL ARRIVAIT À SE SORTIR DU LOT. MALHEUREUSEMENT, CE N'EST QU'UN JEU DE PLUS DONT LA BOÎTE REJOINDRA SUR L'ÉTAGÈRE CELLES DES AUTRES TITRES, TOUT AUSSI CHARISMATIQUES ET CREUX. DOMMAGE, IL N'AUROIT PAS FALLU GRAND-CHOSE POUR EN FAIRE UN JEU SYMPA.

- Plutôt joli
- Bon gameplay
- Scénario creux
- Pas de multi

7	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT

On ne s'ennuie pas toujours à pied... Parfois, on s'ennuie également en moto-neige ou en zodiac !



APRÈS GORKY ZERO : BEYOND HONOR, SORTI L'ÉTÉ DERNIER, METROPOLIS SOFTWARE RESSORT DE L'OMBRE AVEC AURORA WATCHING. SI JE COMPTE BIEN, ÇA DEVRAIT NOUS LAISSER ONZE MOIS DE RÉPIT, AVANT LEUR PROCHAIN JEU...

Quand l'infiltration flirte avec le survival horror, ce cobaye apparemment endormi se réveille subitement... Bouh !



Un jeu d'infiltration, à l'image de Splinter Cell, Metal Gear Solid et Hitman ? Ou un joueur sous infiltration, les lèvres cyanosées par un ennui mortel ? Eh ben, les deux, mon colonel ! Aurora Watching appartient bien à cette catégorie à laquelle ces trois concurrents ont donné ses lettres de noblesse, mais sa piètre qualité laissera de marbre n'importe quel « gamer », avide de furtivité et de discrétion. Tout comme Gorky Zero : Beyond Honor, qui est sorti l'été dernier et dont il est la suite directe, ce nouveau titre signé Metropolis Software est d'une affligeante pauvreté. Cole Sullivan, ce héros au bord de l'alcoolisme qu'il vous propose d'incarner, possède le charisme qu'un élève de la Star Academy et bouge avec autant de finesse que C3PO. Il ne peut même pas s'allonger par terre et ramper dans les conduits d'aération, chose rare en matière d'infiltration. L'action se déroulant en Antarctique (dans des décors aussi pauvres que l'inspiration de son level designer), vos yeux ne

Aurora SOUS INFILTRATION Watching

Un peu de technique

La réalisation est propre, mais ne sert en rien le propos : les effets de lumière n'influencent pas sur le gameplay, les niveaux n'ont pas été « dessinés » pour les phases d'infiltration, aucun déguisement pour tromper l'ennemi... Une cata. Quant à la config, doublez la vitesse du processeur et ça devrait fonctionner sans souci.

s'écarteront qu'à un seul moment. Quand vous atteindrez la base souterraine ? Le bateau de Jarecki, le méchant de service ? Ce sous-marin disparu aux fonds des mers ? Non, juste au moment d'un bâillement, inévitable tant le scénario tient sur un confetti plié en quatre. Et ce n'est pas l'apparition de Tatiana, un second personnage jouable, qui changera la donne.

Le Q.I. d'une huître

Aurora Watching n'a rien pour lui. Même l'humour disséminé ici et là dans les cinématiques et dans les rapports que vous téléchargez sur votre ordinateur portable volent au ras des perce-neiges. Par ailleurs, la difficulté est très mal dosée. Soit les gardes possèdent le Q.I. d'une huître, soit ils déferlent par dizaines et vous obligent à jouer les « gros Bill », un comble dans un jeu d'infiltration. Quant à la durée de vie, elle est ridiculement allongée par l'incroyable lenteur du perso (même au pas de course)



CONFIG MINIMUM CPU 500 GHZ, 128 Mo DE RAM, **GEFORCE 2**
ÉDITEUR MC2 FRANCE
DÉVELOPPEUR METROPOLIS SOFTWARE/POLOGNE
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS

Un grand méchant caressant son chat... Un hommage à James Bond ou à L'inspecteur Gadget ?



et d'innombrables culs-de-sac. Bref, les développeurs polonais de Metropolis Software, à qui l'on doit Archangel et RoboRumble, n'ont rien appris de leurs erreurs, puisque cet Aurora Watching possède tous les défauts dont souffrait déjà Gorky Zero. « Quand j'écoute trop Wagner, j'ai envie d'envahir la Pologne », a déclaré un jour Woody Allen. Je ne sais pas pourquoi, mais en réalisant ce test, le même genre d'idées noires m'envahit. Comme quoi, les jeux vidéo sont parfois dangereux pour notre santé mentale...

Socrates

En Deux Mots

AURORA WATCHING EST LA SUITE DE GORKY ZERO, ET CE LIEN DE PARENTÉ SAUTE AUX YEUX. LES DEUX TITRES SOUFFRENT EXACTEMENT DES MÊMES DÉFAUTS ! QUI A DIT QUE L'ON APPRENAIT DE SES ERREURS ?

- ✚ Si vous trouvez, appelez-nous !
- ✚ Un héros sans aucun charisme !
- ✚ Une réalisation d'un autre temps
- ✚ La lenteur du perso, de l'intrigue...

3

TECHNIQUE

2

ARTISTIQUE

2

INTÉRÊT

Myst La Trilogie

Genre : Aventure

Infos : Environ 20 euros — CPU 233 MHz + 64 Mo de Ram + Carte 3D 8 Mo — Ubi Soft

Note : Myst : 95 % (N°48) — Myst 2 Riven : 94 % (N°86) — Myst 3 Exile : 78 % (N°129)

Alors que la série prendra fin avec Myst 5 et que le quatrième volet se vend toujours à prix d'or, Ubi Soft vous propose de découvrir les trois précédents épisodes d'un coup avec cette compilation. N'oubliez même pas que je tente de vous résumer l'histoire de cette saga dans le peu de place qui m'est impartie ici. Sachez seulement que Myst et ses successeurs représentent un pan entier du jeu d'aventure et de puzzle. Si vous souhaitez rêver un peu tout en vous triturant les neurones, c'est le moment idéal. En plus, c'est bientôt les vacances d'été.



BUDGET

par Bishop

AVIS AUX

JOUEURS N'AYANT



LFP Manager 2004

Genre : Simulation de manager de foot

Infos : Environ 15 euros — CPU 400 MHz + 128 Mo de Ram + Carte 3D 16 Mo — Collection Classics d'Electronic Arts

Note : 7/10 dans Joystick N°155

Amis gestionnaires sans le sou, Electronic Arts a pensé à vous. Enfin, à condition d'aimer le foot bien sûr. LFP Manager 2004 vous place dans les grolles du président d'un club de foot. Votre tâche principale sera de vous assurer de son succès et de son équilibre financier afin qu'il ne tarde pas à briller au firmament des clubs marchandisés. En bonus, si vous possédez FIFA 2004, la possibilité de jouer vous-même les matchs grâce au mode Football Fusion.

PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

Afrika Korps vs Desert Rats

Genre : Tactique de blindés dans un bac à sable

Infos : Environ 15 euros — CPU 1,4 GHz + 512 Mo de Ram + Carte 3D 128 Mo — Maximum Game de Nobilis

Note : 7/10 dans Joystick N°156

Compromis agréable entre fiction et réalité historique, Afrika Korps vs Desert Rats invite les apprentis stratèges à effectuer diverses missions fictives dans le désert libyen lors de la Seconde Guerre mondiale. Pourvu d'un moteur graphique de qualité, il flatte les processeurs de votre carté vidéo et ravira vos mirettes. À sa décharge, citons malgré tout une gestion du personnel un peu fastidieuse et des combats de fantassins carrément nazes. Tant pis, on restera dans les chars pour tout faire péter. Sortez couvert.



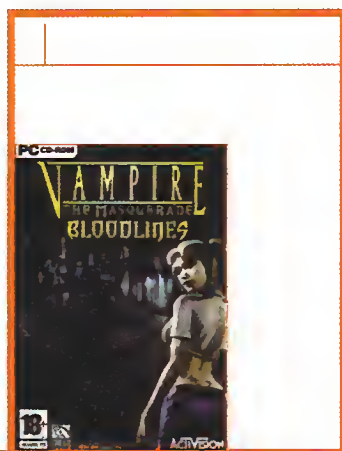
Vampire The Masquerade : Bloodlines

Genre : Mascarade de jeu de rôle

Infos : Environ 30 euros — CPU 1,2 GHz + 512 Mo de Ram + Carte vidéo 3D 64 Mo — Activision

Note : 7/10 dans Joystick N°166

Inspiré par le jeu de rôle papier de White Wolf, Bloodlines tente de se faire passer pour un RPG. Malheureusement, la liberté inhérente à ce genre de produits n'a pas beaucoup de place pour s'épanouir ici. Si vous pouvez faire différents choix, les conséquences ne varieront pas des masses. Pour l'apprécier, Fumble conseillait lors du test « d'imaginer que vous jouez une partie de Vampire avec un maître de jeu grobille je-m'en-foutiste et dirigiste ». Sans quoi, vous passeriez à côté de l'incroyable ambiance de Bloodlines, de son histoire captivante et de l'humour omniprésent. À noter qu'il a été aperçu à moins de 10 euros dans certaines FNAC.



BUDGET

ABONNEZ-VOUS ! à **Joystick**

167
FVRI
2005

1 AN / 11 NUMÉROS
+ LE JEU **GUILD WARS** (version PC)

71,50 €*
~~49,99 €**~~

TOTAL

~~121,49 €~~

pour vous
61 €
seulement
soit **49 %**
de réduction



Photo non contractuelle

GUILD WARS

Engagez vous dans une guilde guerrière que ce soit pour vivre des aventures solitaires ou pour de vastes duels entre guildes. Guild Wars propose en effet un environnement permettant de rencontrer du monde, se faire des amis, dans des zones de jeu publiques, et de s'amuser dans d'épiques batailles entre équipes dans des univers privés

© 2005 Arena net, inc. et NCsoft Corporation. Tous droits réservés. GUILD WARS et tous logos et designs de GUILD WARS associés sont des marques commerciales déposées de Arena net et NCsoft Corporation. NCsoft, le logo NC et tous les logos et graphismes NCsoft associés sont des marques commerciales ou déposées de NCsoft Corporation. Tous les autres noms d'entreprises ou de produits sont des marques commerciales et/ou déposées de leurs détenteurs respectifs.



** Dans la limite des stocks disponibles

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Joystick service abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

☒ Oui, je m'abonne à **Joystick** pour 1 an - 11 n° + le jeu **GUILD WARS** (version PC) au prix de **61 €*** au lieu de 121,49 €

JE CHOISIS LA VERSION ☐ CD OU ☐ DVD

SOIT UNE ÉCONOMIE DE 49 %

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par :

☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bleue ☐ n°

Expire le : Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

Cryptogramme :

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal :

Ville :

Date de naissance :

e-mail :

Téléphone :

Quelle console utilisez-vous ? ☐ Playstation ☐ Game Cube ☐ Game Boy Advance ☐ X-Box De quel matériel informatique disposez-vous ? ☐ PC ☐ Mac

PJ71

* Vous pouvez acquérir séparément les 11 n° de Joystick au prix unitaire de 6,50 € (01/01/05 et le jeu Guild Wars (version PC), au prix de 49,99 € (+2 € de frais d'emballage et de port.) Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 30/06/2005, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de 6 à 8 semaines après réception de votre règlement. Autres pays nous contacter au 01 44 84 05 50 ou par mail abofuture@djipinfo.fr. Conformément à la Loi informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐



Mark Webley et Brynley Gibson, développeurs de « The Movies », aiment le cinéma. À leur manière.

Tu sais, c'est assez triste finalement... Avant, je connaissais tout le monde mais maintenant, c'est impossible, nous sommes trop nombreux... Je regrette parfois le petit esprit de famille qui régnait chez Lionhead. » Dans son cabriolet jaune pétant, Cathy Campos, robe bleue et verte à fleurs, emblématique attachée de presse de Lionhead, connaît un vague à l'âme passager. Son sourire revient vite

alors que nous déambulons dans Surrey Research Park, zone hi-tech de Guildford, dans la banlieue de Londres. Cela fait plus de quinze ans que Cathy, Peter Molyneux et d'autres anciens sont venus s'installer ici à l'époque de Bullfrog, puis de Lionhead. « Certains ont eu des enfants, ont fondé des familles ici, Guildford c'est un peu calme parfois, mais c'est chez nous ». Si nous nous promenons aujourd'hui dans la voiture de Cathy, ce n'est pas pour compter fleurette où faire le coup de la panne, mais bien pour passer d'un bâtiment à l'autre : Lionhead est un studio qui compte aujourd'hui plus de 230 employés et qui s'étale sur plusieurs buildings. Bienvenue dans l'antre du fauve.

Silence, on tourne

Si nous avons pu infiltrer le temps d'une après-midi l'un des studios les plus mystérieux de la planète, c'est pour assister à son réveil. « On ne sort pas un jeu en trois ans et en voici quatre en un an ! », rôle ironiquement Cathy, mi-stressée, mi-excitée. En effet, l'excellent « Fable », sorti en début



d'année sur Xbox et développé par le studio satellite Big Blue Box n'était que le premier soubresaut d'un lion qui fait mine d'hiberner, mais qui mijote en fait ses prochains coups en prenant son temps. Cette année sortiront « The Movies », « Black & White 2 » et « Fable : The Lost Chapter ». Et chose incroyable, nous allons les voir. Premier bâtiment, premier jeu : commençons avec « The Movies », une production qui s'inscrit, avant même sa sortie, dans la plus pure tradition Lionhead. Annoncé il y a trois ans, concept flou, possibilités énormes et gros buzz. Le buzz, c'est aussi l'essaïm de 70 développeurs et artistes qui s'affairent dans la ferveur pré-E3. L'atmosphère est studieuse, loin des rumeurs de développeurs rigolards et enclins à un petit foot. Suis-je craint ?

Pas le temps de rire, il faut enchaîner. Nous sautons dans le Yellow Cab(rio) de Cathy, ouvrons le Hard Top (« Il fait beau, il faut en profiter »), roulons cinquante mètres et refermons le Hard Top (« Avec ce ciel anglais, on ne sait

Si vous aimez les mélodies de Lionhead et même certains jeux de Bullfrog, posez genou à terre devant Russell Shaw.



Lionhead

Dans la gueule du lion

Chouette, Lionhead se réveille. Après avoir suscité moult polémiques avec Black & White, le studio anglais a beaucoup regagné en crédibilité avec Fable, réalisé par un studio satellite de la compagnie.

Plein de questions, nous sommes allés faire un tour dans la tanière de ce lion de Peter Molyneux.

par Monsieur Lâm



reportage

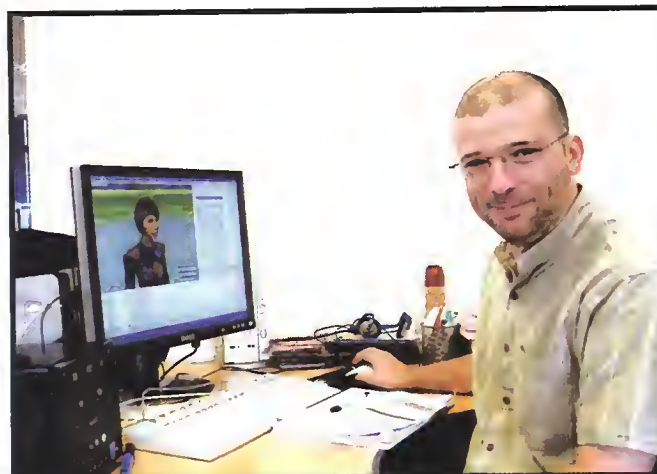
Lionhead

jamais »). Dans ce petit immeuble, « Fable » est né et continue de grandir avec cette version PC. « C'est bon les enfants, Lâa a déjà joué à Fable ». L'atmosphère se détend, les développeurs semblent heureux de ne pas avoir à ressortir tout leur speech sur cet excellent jeu d'action/aventure sorti il y a peu sur Xbox. Nous allons directement à l'essentiel, mais tout le monde a bien compris qu'il n'y a pas grand-chose à dire par rapport à The Movies ou Black & White 2. On s'attarde pourtant un poil dans la maison close du jeu, dont les développeurs semblent très fiers. L'ambiance mutine de Lionhead n'est pas une légende : « Tu vois cette prostituée SM en latex ? On lui a donné un accent allemand pour rire. Le problème, c'est qu'un journaliste allemand en a été outré ». Ils rient, Cathy aussi : « Et qui a dû le convaincre que c'était un accent Ukrainien ? ».

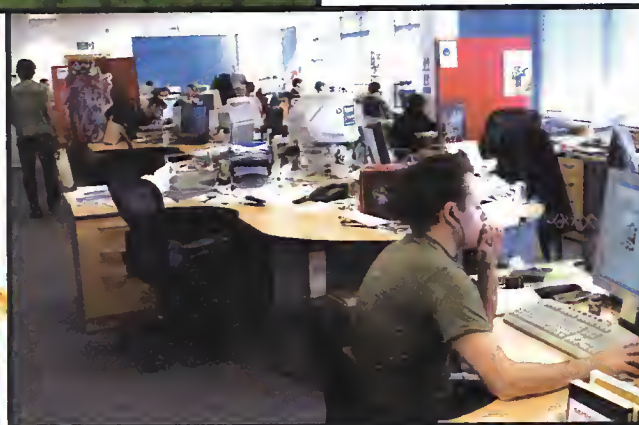
Peter Zen

La dernière étape, la plus longue et forcément la plus passionnante, se déroule dans le « Black & White Studio ». Peter Molyneux, dernier boss des trois donjons, attend en salle de présentation, assisté d'un jeune développeur qui note (boit) les paroles du maître. Comme à son habitude, Peter est zen, son excitation intérieure, sa mégalomanie assumée et maîtrisée. Il émane toujours autant de charisme du bonhomme. Pour ceux qui ne connaissent pas le personnage, Sir Peter est sûrement la bête de média la plus intrigante du milieu. Avec sa voix posée et crémeuse débitant des arguments massue, avec la sérénité de Celui Qui Sait, le Molyneux a fasciné plus d'un journaliste. Et agacé pas mal d'autres. Car entre la photo du projet « l'hôtel en bord de plage » et l'hôtel lui-même, il y a

Jean-Claude Cottier,
l'un des frenchies de
Lionhead,
« presque habitué
à la bouffe
anglaise ».

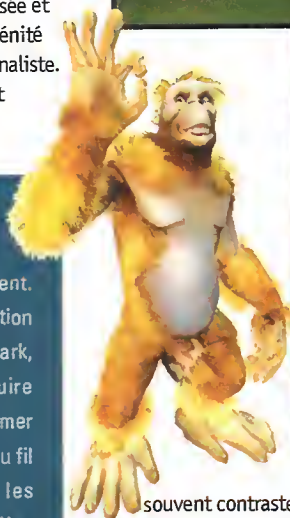


Ici se prépare « The Movies ».
Ambiance calme, assidue
mais détendue, petites vanes
discrètes.



The Movies

Autant dire que le premier contact déçoit forcément. À première vue, « the Movies » n'est qu'un jeu de gestion comme un autre. On pense immédiatement à un Theme (Park, Hospital) : acheter des plateaux de tournage, construire de nouveaux bâtiments ouvrant de nouvelles possibilités, former des scénaristes, anticiper les goûts du public... Et puis au fil de la présentation, les choses s'arrangent, tant les innombrables éléments du jeu semblent s'emboîter de manière cohérente. Ainsi, le joueur débute aux commandes d'un studio de cinéma des années 20. « C'est le mode facile du jeu », explique Mark Webley, producteur du jeu. « Avec une caméra et quelques acteurs, on pouvait faire un film. Plus les années vont passer et plus les facteurs à gérer seront nombreux. Les effets spéciaux feront par exemple leur apparition et surtout, les acteurs deviendront des stars avec leurs caprices et leurs cachets, etc. ». Le véritable intérêt de ce Movies semble finalement résider dans son ouverture. L'éditeur de scènes est extrêmement puissant et surtout ouvert. Jean-Claude Cottier, en charge du moteur, me montre les possibilités de script et de création « sans aucune connaissance en informatique requise ». Les exportations en .avi sont enfantines et le doublage au micro génère un lipsync automatique. Les premiers courts métrages hilarants (à base de film de zombie situationniste) que j'ai pu visionner augurent du meilleur pour la sortie du jeu.



souvent contraste. Et la plupart des jeux de Molyneux, annoncés comme des révolutions, des summus, des tournants, se révèlent souvent n'être « que » d'excellentes productions. Le pic de cette polémique fut atteint avec la sortie de « Black & White ». Écrasé par la hype qui l'entourait, le God Sims a traîné longtemps la réputation de Tamagochi de luxe. Ce qui ne dérange pas du tout Peter, qui réemploie cette référence pour parler de certains aspects de « Black & White 2 ». Fier et confiant en son nouveau bébé, Molyneux nous fait son numéro du Magnifique. Morceaux choisis : « Black & White est actuellement dans un état critique, c'est le chaos absolu, nous ne maîtrisons que des parties isolées ». On sourit. « Avec Black & White, je vais créer le jeu le plus immersif de l'histoire, doté d'une profondeur ahurissante pour le joueur. Et tout cela, juste avec ceci. » Il me tend la souris : « Regardez, avec 2 boutons, je peux tout faire, il n'y a aucune interface, je peux gérer une ville, une armée, je suis Dieu ». Les mots « Dieu » et « Supercool » relèvent presque de la ponctuation dans le langage de Molyneux. « Regardez ces habitants. Je peux les tuer en lâchant ce gros rocher avec ma main divine car je suis Dieu (...) Regardez bien cette bataille entre des milliers de soldats, Supercool non ? Je gère tout à la souris, le clavier ça ne sert à rien, c'est pour les novices ». Touché, je titile enfin : « Monsieur Molyneux, blablabla War3, eSport, actions par minute... Bref, clavier indispensable quoi ». Satisfait de son effet, il renchérit : « Je vous parie que je vous bats juste avec la souris, le clavier c'est dépassé ».

Il insulte mon clavier là, non ?

Poup de fil, il s'absente, suivi par Cathy, pas très contente que son boss et ami joue la provocation. Elle sourit pourtant, le show du vilain gamement génial, elle le connaît depuis quinze ans. L'assistant en profite pour se confier : « Je viens aussi du Hardcore gaming. J'avais du mal à accepter certaines théories de Peter, mais crois-moi, au bout de quelques mois, j'étais convaincu ». Ses yeux brillants sont un panneau lumineux : Peter Molyneux reste un sacré coquin de gourou vidéo-ludique. Le maître revient d'ailleurs, il est temps de conclure la journée avec une bonne grosse interview des familles.

On a beau pouvoir faire se coucher ou lever le Soleil à volonté dans B&W, le temps nous nargue dans la vraie vie. Le taxi n'arrête pas de klaxonner, il attend depuis dix minutes. Alors qu'une douzaine d'employés font une pause, nous allons faire un dernier tour dehors avec Peter, prendre une photo au calme.

En contrebas, il me montre un bâtiment désert. « C'est là que nous avons codé Theme Park ». Derrière lui, les petits lionceaux du code rugissent en vue de l'E3, il faut boucler les démos dans les temps. Peter regarde le petit monde qu'il a pensé, créé et dirige encore de sa voix divine. Puis me confie, mi-frustré, mi-provocateur : « C'est trop bête que je n'aie pas eu le temps de vous montrer ma technologie de Modding trans jeux, c'est incroyablement révolutionnaire ». Peter vient de nous faire son dernier numéro de Molyneux pour la route, un petit rappel. Il allume une cigarette et me regarde, malicieux : « Supercool, huh ? ».



Molyneux s'étonne de voir à quel point « La vache a marqué les gens. On vient encore m'en parler ».



Le niveau de détail encore plus saisissant. On passe sans sourciller d'une vue de l'île au cœur de la bataille.

Fable : The Lost Chapters

Titre à la fois décevant (normal, vu la surmédiation que Molyneux et les frères Carter ont fait autour de leur projet) et excellent (l'un des plus sympathiques RPG action de ces dernières années), Fable arrive sur PC. Mêmes qualités, mêmes défauts et quelques bonus dignes d'un « Super double DVD Collector Extended Director's Cut » : de nouveaux territoires (plutôt orientés gros joueurs), monstres et quêtes feront leur apparition, histoire de tenter les joueurs Xbox qui ont aussi un PC. Cette version sera en gros plus difficile (enfin moins facile), plus jolie et un poil gonflée en caractéristiques techniques. Rien que de pouvoir y jouer en 1600x1200 et à la souris, ça va changer la vie de ceux qui ne supportent pas les textures floues sur téléviseur. Les développeurs se targuent du reste d'avoir profondément retravaillé l'interface et la jouabilité pour les adapter au clavier/souris et c'est plutôt réussi : évoluer dans ce monde rappelle maintenant tout bon RPG qui se respecte et c'est une bonne nouvelle. Devant le sourire satisfait des développeurs manipulant la chose, on les titille : « Et si on veut quand même jouer au pad ? ». Bon je sais, mais tout le monde a le droit de faire son lourd, non ?



Devant les locaux de Fable, un truc coloré détonne : c'est Cathy Campos et sa voiture.



Comme tout bon studio qui se respecte, Lionhead fait la part belle aux immenses paperboards.

Interview de

Peter Molyneux



Interviewer Peter Molyneux est toujours un plaisir. Pas uniquement pour son côté joueur et un poil polémique, mais peut-être parce qu'il a des choses intéressantes à dire.

Joystick : Les concepts de base de vos jeux sont tellement énormes, comment faites-vous pour les digérer avec les contraintes techniques et de game design ?

Peter Molyneux : Tout part d'un concept. Black & White, ce sont des émotions à faire ressentir au joueur. Le faire passer d'un état de calme absolu à une excitation totale, lui faire ressentir la puissance de cette main de Dieu. Partant de ce contexte, nous nous demandons quels sont les mécanismes à mettre en œuvre pour amener à ces émotions. Nous les répertorions tous (il laisse tomber avec effet une pile de cahiers haute de cinquante centimètres). Puis une vingtaine de personnes jouent durant des centaines d'heures. Il faut alors faire un tri, rééquilibrer.

À vous entendre, j'ai l'impression que vous prenez plus de plaisir à créer un jeu qu'à y jouer. Vous devez détester couper dans vos idées...

Il faut savoir dire « non, je ne peux pas garder cette idée », même si c'est cruel, particulièrement quand on aime bien l'idée en question... Faire un jeu ou un film, c'est la même chose. Lorsque l'on tourne un long métrage, on ne tourne pas 2 heures d'images, mais des dizaines d'heures. Nous procédons de la même manière et cela prend du temps.

En parlant de temps et d'ajustements, beaucoup de studios expriment publiquement leurs craintes face aux consoles de la prochaine génération : hausse dramatique des coûts, baisse des délais... Comment faire pour que votre méthode reste viable ?

Je suis tout à fait d'accord. C'est pour cela qu'à Lionhead, nous avons une manière extrêmement réglementée de développer un jeu et, j'insiste sur le terme, même s'il peut choquer. Lorsque nous allons lancer un jeu, un « Think Tank » (groupe de réflexion) se forme. Pas plus de cinq personnes. Elles vont penser la base d'un concept durant des semaines, des mois s'il le faut, jusqu'à ce que le concept soit 100% viable. Ensuite, nous pouvons développer et trier. Cela ne coûte pas tant comparé à une production complète qui se lance sur un terrain pas assez balisé. De la méthode et de la discipline, tout l'inverse du développement de Populous en fait...

Cette époque plus amateur et spontanée vous manque parfois, non ?

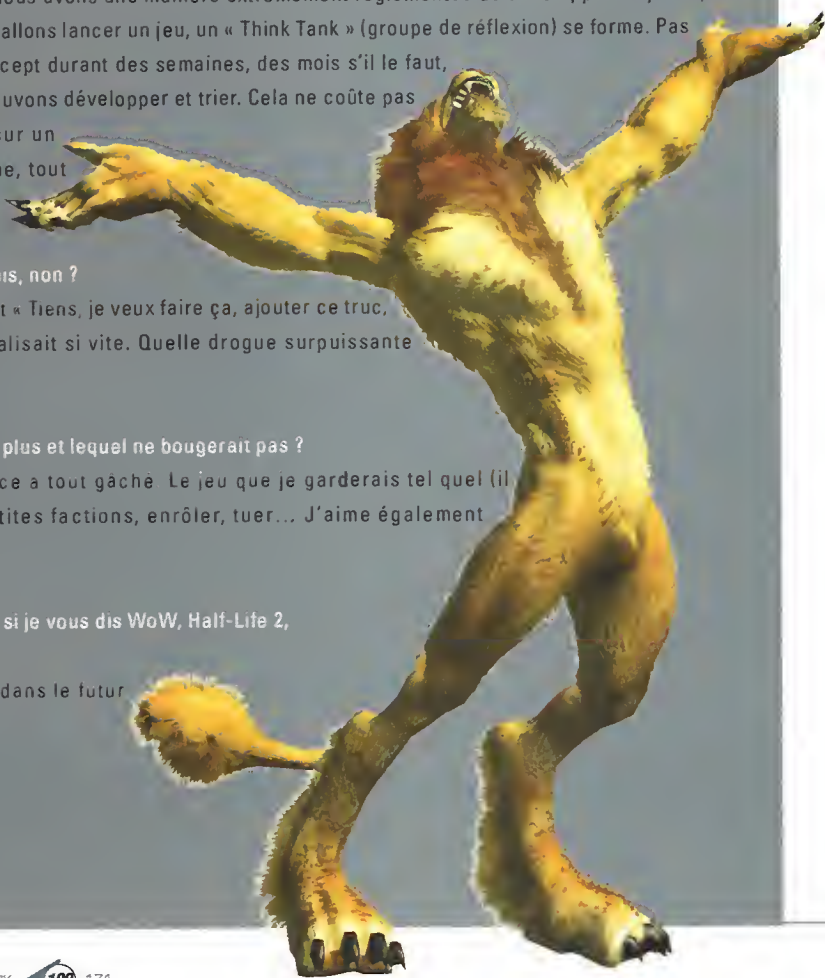
Bien sûr ! À cette époque, nous venions au bureau en disant « Tiens, je veux faire ça, ajouter ce truc, essayer cette idée... » Et wow ! Miracle, tout se matérialisait si vite. Quelle drogue surpuissante (rire)...

Si vous deviez rejouer à vos jeux, lequel modifieriez-vous le plus et lequel ne bougerait pas ?

Powermonger était un RTS avant l'heure, mais l'interface a tout gâché. Le jeu que je garderais tel quel (il réfléchit)... Je dirais Syndicate, j'adore diriger ces petites factions, enrôler, tuer... J'aime également beaucoup Dungeon Keeper.

Et que pensez-vous du game design actuel, des tendances : si je vous dis WoW, Half-Life 2, Resident Evil 4...

Tout ce que je sais, c'est que les notions de FPS et RTS dans le futur seront totalement différentes. Croyez-moi...



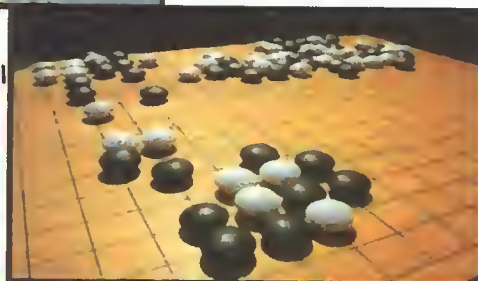
POP TEST

Parce qu'à Joystick, on devrait tous être suivis par un psy, nous avons fait passer à Peter Molyneux un Psycho Pop Test : je te montre des images, dis-moi ce qui te passe par la tête. Parfois étonnant, toujours amusant, Sir Peter en a redemandé.



Ah, le meilleur jeu de stratégie au monde. Le jour où une intelligence artificielle pourra battre un humain au Go, un pas de géant sera fait...

C'est quoi ce jeu ?
Ah, Dungeon Keeper 2 (il rit). Pfff, trop d'interface, trop d'interface...



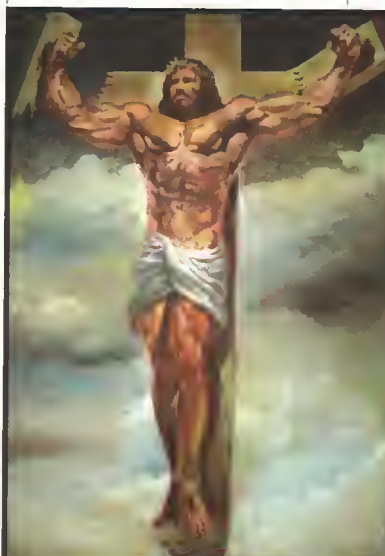
Je finirai sûrement comme cela.

Ah, je ne sais plus ce que c'est que ce genre de choses. C'est quoi ça, Cathy ?

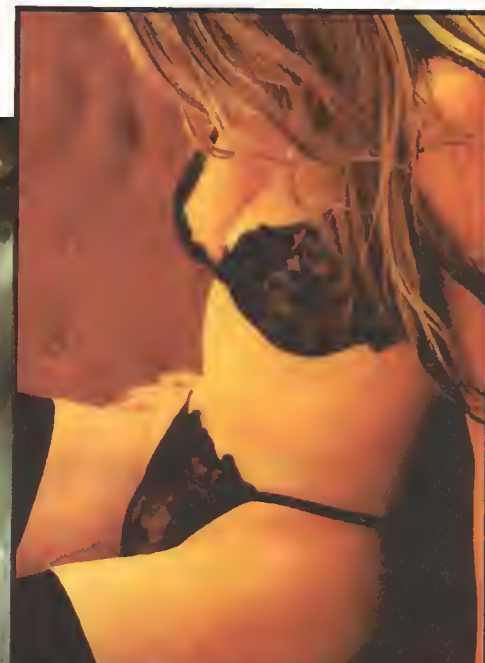


J'aimerais développer un Real video Game, à la manière de la Real TV, ce serait passionnant.

Humm, c'est vraiment impressionnant, un chef-d'œuvre...



Excellent, surtout le 1 qui accomplit un exploit de game design : l'absence de but. Will Wright est définitivement l'un des grands game designers de notre époque.



Excellent. Même s'il fait pencher le jeu vidéo vers l'excès.

Black & White 2

reprend les recettes de son prédécesseur : main divine, immense avatar plus ou moins autonome, populations à gérer. L'ergonomie « pas d'interface, tout à la souris » est ici poussée à son paroxysme. Et il semble que cela marche. Créer une ville ou gérer sa créature tout en espionnant le voisin se déroule assez naturellement. Là où Black & White 2 semble se démarquer, c'est sur son aspect guerrier, qui enchante Peter Molyneux : « Bien sûr que l'on peut gagner en prospérant, mais hey, on est Dieu, amusons-nous ». À la tête d'une armée, il crée des formations, fait bouger des centaines d'hommes, érige des remparts, prépare des sorts destructeurs. Il s'amuse comme un fou et comme prévu, son plaisir est contagieux. N'en déplaise cependant au gourou, on voit dès les premiers instants que B&W 2 n'ira jamais marcher sur les plates-bandes d'un Rome Total War ou d'un Warcraft. Mais le mariage RTS/GodSim est prometteur. Vivement une version jouable à tester sereinement à la maison.

DES UTILITAIRES À LA MODE

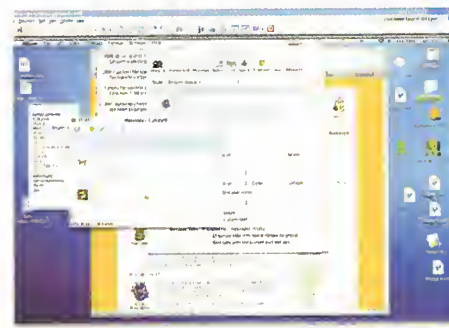
Effet Star Wars ou pas, ce mois-ci nous avons le droit à l'attaque des clones.

ACDsee, Forte Free Agent et Adobe Acrobat Reader, tous voient arriver des concurrents sérieux, gratuits et pleins de fonctionnalités bonnes à manger.

Nous toucherons même le côté obscur de la force avec un logiciel qui manipule les priorités des processus sous Windows. Tellement obscur que même Microsoft ne s'y risque pas...

Foxit PDF Reader

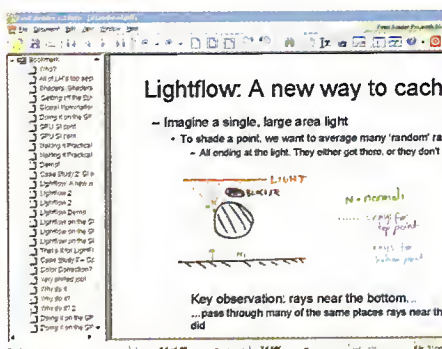
Certains développeurs sont particulièrement sournois. Je pense par exemple à l'équipe d'Adobe qui s'est occupée des versions successives d'Acrobat Reader. Après une version 6 qui démarrait moins rapidement que le Photoshop du même éditeur à cause de multiples plug-in inutiles (un comble), ils ont résolu le problème dans la version 7 en pré-chargeant le logiciel en mémoire lors du démarrage de Windows. Beaucoup de Ram sacrifiée pour pas grand-chose, tout le monde ne passant pas sa vie à ouvrir des fichiers PDF. Si l'on ajoute que le téléchargement de la dernière version en date dépasse les 20 Mo, on se dit qu'il est temps de trouver une alternative.



Un screenshot de MacOS X au format PDF natif, ça ne pose aucun problème à Foxit.

Et quelle alternative ! Foxit PDF Reader prend un malin plaisir à taper Acrobat là où ça fait vraiment mal. Pesant moins de 2 Mo, Foxit a l'outrecuidance de ne pas s'installer et de démarrer de manière instantanée. En soi c'est impressionnant, mais c'est à l'ouverture d'un fichier PDF que l'on sent la puissance avec un rendu ultra rapide et une navigation quasi instantanée. Il se tire plutôt très bien des fichiers complexes, y compris ceux qui usent et abusent d'images. Gratuit pour une utilisation non commerciale, Foxit PDF Reader vient se placer tout droit dans la liste des indispensables à toujours avoir sous la main.

- VERSION : 2.06
- ÉDITEUR : Foxit Software
- LICENCE : www.foxitsoftware.com/pdf/



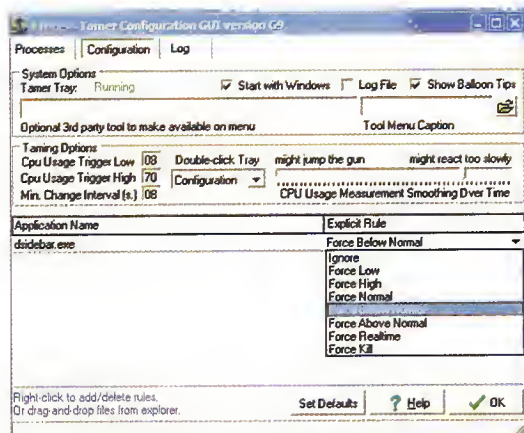
Rassurez-vous, le dessin kitsch au milieu est d'origine dans le document...

Process Tamer

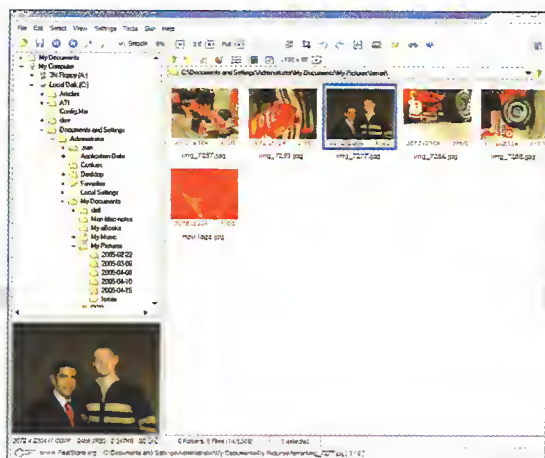
Depuis Windows NT, Microsoft a introduit un concept cher aux utilisateurs d'Unix, celui des priorités. L'idée est simple, nous disposons d'un seul processeur sur lequel on fait tourner en simultané de multiples programmes. Problème, les tâches qui tournent sur nos PC ne sont pas toutes aussi critiques. On préférera par exemple que le processeur s'attarde un peu plus particulièrement sur une gravure de DVD que sur sa messagerie instantanée. Si certains logiciels savent mettre à profit cette fonctionnalité pour se mettre en valeur automatiquement, le support des priorités reste très limité au sein du système d'exploitation : il faudra passer par le ges-

tionnaire de tâches pour les changer à la main. Résultat, toutes nos applications tournent au même « niveau » et si l'une vient à s'emballer, elle va bloquer toutes les autres et il sera difficile de reprendre la main sur le système. Process Tamer apporte une solution originale au problème en réduisant de manière progressive et automatique la priorité des tâches qui consomment trop de temps processeur. Un gendarme bien utile qui acceptera d'exclure certaines applications comme les jeux pour éviter tout problème. Une alternative gratuite aux proces-

- VERSION : 2.00.15
- ÉDITEUR : Mouser
- LICENCE : www.donationcoder.com/Software/Mouser/protamer/



Les dernières versions bêta de Desktop Sidebar ayant une forte tendance à planter, un clic suffit à les rappeler à l'ordre.



Un petit air de déjà vu...

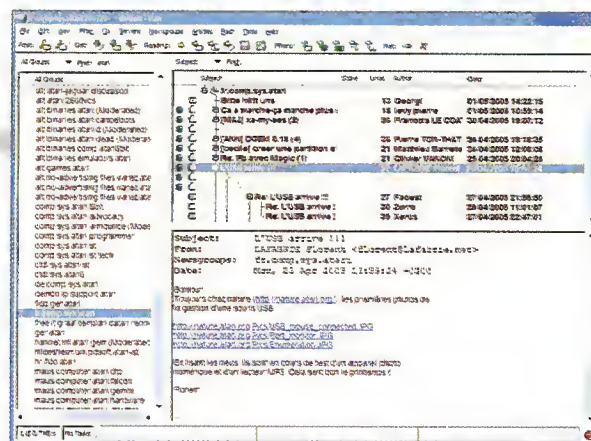
FastStone Image Viewer

Après une version 6 fortement décriée, ACDsee nous est revenu il y a quelques mois avec une version 7 qui a goûté tel un coureur du Tour de France à la joie des produits dopants. Simple, fonctionnel et de nouveau ultra rapide, le seul défaut qu'on pourrait lui trouver est de ne pas être gratuit. Côté alternative pour radins, on connaissait jusque-là IrfanView, un logiciel très rapide qui pêche surtout par son interface conçue à l'époque de Windows 3.1. Après des mois de recherche, je tiens enfin une visionneuse d'images gratuite qui ne vous brûle pas les yeux quand vous la regardez. Un petit challenger qui s'appelle FastStone Image Viewer. Les auteurs ont bien compris la tendance actuelle en proposant de multiples skins pour leur application. Une fois lancé, on retrouve l'interface qui a fait le succès d'ACDsee à savoir une arborescence et une prévisualisation à gauche de l'écran, accompagné d'une liste de vignettes sur la droite. Mode plein écran, zoom anti-aliasé et support de multiples formats, on retrouve là aussi les fonctionnalités qui ont fait la renommée du grand concurrent payant. Certains allant même jusqu'à dire qu'il a gardé l'esprit originel des premiers ACDsee. Un débat qui ne manquera pas d'animer vos conversations sur la plage, je n'en doute pas. Nos lecteurs philosophes et néanmoins amis se demandent peut-être quelle est l'image qui se cache derrière le nom de la société éditrice, Fast Stone. Rapide comme une pierre ? Dans mon esprit, ça ne va pas très vite une pierre. Et c'est pareil pour cet utilitaire qui, malgré des fonctionnalités hors pair, pêche clairement par une lenteur d'exécution choquante. Non seulement la génération des vignettes se fait copieusement attendre, mais c'est identique pour le chargement des images en mode plein écran qui se fait même progressivement ! On n'avait pas vu cela depuis cette époque reculée où l'on parlait de bauds pour la vitesse des modems. Cela ne nous empêchera pas de garder un œil sur cet utilitaire prometteur, en espérant qu'il nous fasse loucher...

- VERSION : 2.06
- ÉDITEUR : FastStone Soft
- LICENCE : www.faststone.org/



Visualisation en mode fenêtre, un filtre est automatiquement appliqué au redimensionnement de l'image.

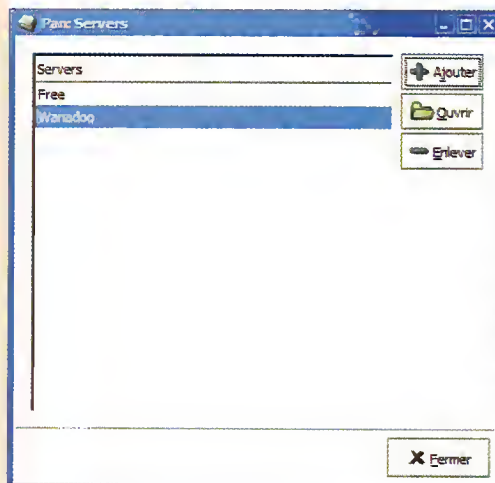


2005, le support de l'USB arrive sur Atari. J'ai bien fait de switcher sur PC...

Pan

- VERSION : 0.14.2.91
- ÉDITEUR : Charles Kerr
- LICENCE : <http://pan.rebelbase.com/>

Tester les clients de newsgroups, j'avoue, c'est une passion. Après l'excellentissime NewsLeecher, clairement axé sur la gestion des fichiers binaires voici venir Pan. Malgré un nom ridicule et des origines linuxiennes, Pan est loin d'être une catastrophe. Certes, il utilise GTK, bibliothèque graphique de l'interface Gnome sous Linux dont l'ergonomie est douteuse, mais passons sur ce détail pour nous intéresser à son fonctionnement. Les vieux de la vieille verront une ressemblance certaine avec Free Agent de Forte, référence en son temps dans les années 90. Les principales fonctionnalités sont à l'appel comme le fonctionnement en ligne et hors ligne pour ceux qui n'auraient pas non plus changé de modem depuis 10 ans. Recherche, tri et suivi de newsgroups ou organisation en threads, tout y est pour notre plus grand bonheur. Histoire d'être à la page, on retrouve quelques fonctionnalités au goût du jour comme la gestion de multiples serveurs de manière totalement transparente ainsi que les multiples formats d'encodage pour les fichiers binaires. Sans révolutionner le genre, Pan ravira ceux qui s'intéressent à autre chose sur les newsgroups que les hiérarchies alt.binaries. Du tout bon.



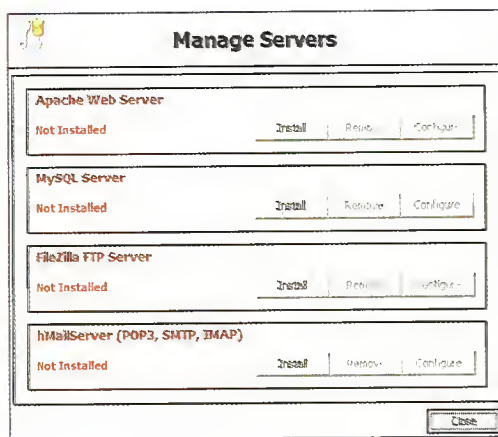
Gestion de multiples serveurs de news. On peut même choisir le nombre de connexions simultanées à utiliser par serveur.

UTILITAIRES

NetServer

Avec une connexion ADSL permanente, on est vite tenté d'installer sur sa machine des serveurs. Web, FTP, SQL ou encore mail, le monde de l'open source offre un tas de solutions toutes plus complexes à configurer les unes que les autres. On trouve bien sûr quelques exceptions comme le fameux EasyPHP qui apportait en trois clics Web et base de données. NetServer pousse le bouchon encore plus loin en proposant un package prêt à l'emploi avec serveur Web (Apache, PHP, PHPMyAdmin), FTP (FileZilla), SQL (MySQL) et même Mail (hMailServer). Mention particulière au peu connu hMailServer qui permet de consulter ses mails de n'importe où via une interface Web. En six clics, on fait le tour de la configuration. Un petit bijou de simplicité qui réjouira tous ceux qui n'aiment pas passer des heures à faire marcher telle ou telle fonctionnalité.

- VERSION : 0.1
- ÉDITEUR : Hugo Violante
- LICENCE : <http://netserver.sourceforge.net/>



Plus que quatre clics pour configurer tous les serveurs... Facile.

ScrapBook



Vu sur Telestar.fr, Katie Holmes et Tom Cruise ! Je vais avoir du mal à m'en remettre...

Le côté fortement extensible de Firefox donne des idées à nombre de développeurs. ScrapBook en est un excellent exemple. Sous la forme d'une SideBar développée par des universitaires japonais, il vous permet de conserver sous la main des copies de pages web, des liens et même des extraits par simple copier/coller. On peut ensuite organiser ses données sous la forme d'une arborescence bien pratique pour trier le tout. Bien entendu, une fonctionnalité de recherche dans les pages sauveées vient compléter le tout pour mieux enfoncer le clou et l'on peut, comble du summum, éditer le contenu à la volée. Un outil résolument pratique pour garder sous la main les informations intéressantes que l'on croise sur la Toile. Un must.

- VERSION : 0.14.2.91
- ÉDITEUR : Murota Laboratory
- LICENCE : <http://amb.vis.ne.jp/mozilla/scrapbook/>

Top Utilitaires de la rédaction

• Lecteurs vidéo :

BSPlayer 1.22
Media Player Classic 6.4.8.4
VLC 0.8.1

• Lecteurs audio :

iTunes 4.7.1
Winamp 5.08d
Foobar 2000 0.8.3

Deliplayer 2.50

• Mailreaders :

Outlook 2003
Mozilla Thunderbird 1.0.2

• NewsReader :

Pan 0.14.2.91
Newsleecher 2.3
Xnews 6.12

• Pagers Internet :

Trillian Pro 3.1
Miranda 0.4
MSN 7

• Anti-lourds :

Spamihilator 1.0 beta
POPFile 0.22.2
AdAware 6.5
HijackThis 1.99.1

• Downloaders :

FlashGet 1.65
WinBITS 0.8.2

• Customisation :

Desktop Sidebar 1.05.90
StyleXP 3.04
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b

• Clients FTP :

FlashFXP 3.1.14
FileZilla 2.2.13b
SmartFTP 1.0.985

• Browsers Web :

Mozilla Firefox 1.03
Netcaptor 7.5.4

• Browsers d'images :

ACDsee 7.0.102
Xnview 1.74
FastStone 2.06

• Tweakers :

X-Setup Pro 7.0
Startup Control Panel 2.8
Customizer XP 1.8.5

UN CHOIX LONGUE DURÉE

PXD-800
(Prix conseillé)

379 €^{TTC}


**AVEC SON AUTONOMIE LONGUE DURÉE,
PROFITEZ PARTOUT DE VOS FICHIERS MULTIMÉDIA :
MPEG4, DVD, DivX, MP3, Photos JPEG...**

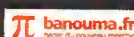
PORTABLE DVD DivX MPEG4

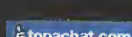
Jusqu'à 6h30 d'autonomie
Prise USB, Multi-cartes 6 en 1

Enfin un lecteur ultra complet pour écouter, voir ou revoir vos films, vos musiques et vos photos préférés, quel qu'en soit le format : DVD, DivX, MP3, JPEG... Son autonomie et sa légèreté vous rendront inséparables de ce nouveau compagnon de voyage !

CLS

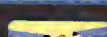

Retrouvez la liste complète de nos revendeurs sur www.cls-trade.com











Quoi de Neuf

par Caféine



Séduisante mais peu pratique à l'usage, l'interface du 7710 déçoit.

Nokia 7710

Oubliez le Nokia 9500 Communicator (Joy 169), voici le vrai modèle haut de gamme pour le geek branché. Celui qui ne bosse pas, mais aime avoir un gadget multifonction dans la poche. Les caractéristiques hardware et software de ce mobile sont impressionnantes : triband, GPRS/EDGE, 189g, écran en 640 x 320 et 65 000 couleurs, appareil photo capable de faire du 1152 x 864, capture vidéo et audio, Bluetooth, lecteur audio (support du MP3, AAC, Realaudio 7 et 8, Wav, Midi, AMR), Radio FM, gestion des VPN pour se connecter en entreprise... La liste ferait une page complète et il est clair que ça n'a pas chômé chez Nokia. Basé sur l'OS Symbian Serie 90, ce téléphone vous laisse en plus 90 Mo de mémoire libre pour vos applications, sans compter la carte MMC 128 Mo fournie. Évidemment, la connectivité PC est au rendez-vous, en USB ou Bluetooth.

À l'usage, la première constatation est que l'écran est fantastique. Les couleurs sont superbes, la lisibilité est excellente. Mais bon sang, que c'est lent. Le P900 de SonyEricsson n'est pas un foudre de guerre, mais on s'y fait

(surtout vu son âge). Le 7710 arrive à être encore plus lent au lancement d'applications similaires comme Worldmate. Dans l'ensemble, comptez 3 secondes de lag pour voir cet escargot réagir à la moindre interaction. Horrible.

Jeu de paume

La prise en main à l'horizontale est très perturbante et pas franchement pratique. Certes, la lisibilité des applications (web, textes, etc.) est largement meilleure, mais l'utilisation requiert vos deux mains pour la moindre opération, ce qui peut être vite pénible. Et je ne parle pas d'une utilisation en voiture... Après tout ça reste le premier modèle Nokia à écran tactile et stylet, il leur reste des choses à apprendre. Plein. Mais la roue multifonction d'un P900 manque cruellement pour les opérations de base. L'interface est correcte sans plus, mais bénéficie d'une bonne gestion du multitâche et surtout dispose d'une reconnaissance d'écriture excellente, qui peut switcher en clavier virtuel très facilement. Le navigateur intégré (basé sur Opera) reste également très perfectible. Même si une upgrade est toujours possible, dans sa forme actuelle, il est plus proche du gadget que d'autre chose. D'une lenteur exaspérante, il n'est en plus

pas capable d'afficher 1 site sur 2 sur mon appareil de test. Ça sent le bug... Il panique sur certaines feuilles de style pourtant pas méchantes et affiche du coup une superbe erreur totalement incompréhensible. Même le P800 fait mieux depuis des années. Booo !

Tout à jeter ?

Au milieu d'un océan de manques ou de choix absurdes (pourquoi des captures en Realvideo pourri, POURQUOI ?), on trouve pourtant quelques perles rares. Visual Radio par exemple, une excellente application pour écouter la radio (le kit main libre fait visiblement office d'antenne). Ça fonctionne bien, la qualité audio est très bonne, mais les radios compatibles (affichage des morceaux, etc.) n'ont pas l'air d'exister chez nous. Tant pis. On trouve même des ovnis comme TypePad, qui permet de blogger sur le service du même nom depuis le 7710. Ça ne rattrape malheureusement pas la synchronisation catastrophique avec Outlook. Frustration est le mot qui convient le mieux à ce produit. Nokia s'évertue à faire dans l'original, avec un certain succès sur le 7710, mais laisse passer des erreurs de conception grossières : qui a validé l'utilisation d'un CPU aussi poussif sur cette machine ? Qui a oublié qu'un téléphone doit aussi se manier d'une main ? Il serait peut-être temps de flinguer la N-Gage et de refaire des vrais téléphones messieurs, non ? Elles ne vont pas revenir toutes seules les parts de marché...

FABRICANT : NOKIA

SITE WEB : WWW.NOKIA.FR

PRIX : ENVIRON 650 EUROS TTC SANS ABONNEMENT



L'ergonomie reste encore un gros mot pour Nokia.



DVX-POD 7010

Avec son look blanc qui rappelle furieusement l'iPod et un nom bizarrement proche, on imagine bien que les créateurs du lecteur multimédia DVX-POD espèrent un succès approchant, ne serait-ce qu'une fraction de celui du produit phare d'Apple. Je ne voudrais pas leur briser le moral mais s'il y a du potentiel, c'est encore loin d'être gagné. Commençons par les points forts avec, en premier lieu, un écran au format widescreen agréable : grand (17 cm de diagonale, 740 x 480 de résolution max), il offre une image de bonne qualité et un ratio taille d'appareil/taille d'image jamais vu dans cette catégorie. Il n'a pas le rendu des couleurs exceptionnel de celui de la PSP, mais ne pinaillons pas. Le disque dur de 20 Go paraît en revanche un peu petit vu l'utilisation prévue, surtout qu'on le remplit assez vite grâce à une interface USB 2.0 qui ne rouille pas. Le DVX-POD 7010 reconnaît de nombreux formats de vidéos : DivX 3.11/4.x/5.1/5.2, WMV, MPEG-4 et QuickTime 6. Le support du XVID est aussi annoncé, mais il restait très aléatoire dans mon firmware de test. Certaines vidéos furent totalement récalcitrantes au DVX-POD. Heureusement, les mises à jour de l'OS de ce produit sont très faciles à réaliser. En fait, le gros problème de cette boîte à images qui bougent est ailleurs : si votre encodage est dans une résolution un peu élevée, on perd en fluidité assez rapidement. En prime, l'interface assez rustique n'est d'aucune aide quand ça part en vrille : le lecteur se contente de clignoter en revenant sur le menu, en boucle. Le reste est du même genre : on a droit à un menu qui permet de naviguer entre les fonctions lecture photo (JPEG, GIF et BMP), MP3 (WMA aussi reconnu), enregistrement vidéo (d'assez mauvaise qualité malheureusement), setup, etc. Mais dans le cas de la lecture de médias, on tombe toujours

sur le haut de l'arborescence du disque dur, quel que soit votre choix d'icône, ce qui est ridicule. D'une manière générale, la navigation est simple, mais pourrait être beaucoup mieux conçue et l'interface mériterait un design plus recherché. Avec une autonomie de 10 heures en audio qui chute à 3 heures en vidéo, ce

Ahhh, Evangeline Lilly... Elle a même redonné goût à la vie à C. Witz qui ne décroche plus de Lost, une excellente série TV américaine.

produit rate son pari et risque d'avoir du mal à se faire une place au soleil sur le marché des lecteurs multimédias mobiles.

FABRICANT : MOBINOTE
SITE WEB : WWW.MOREXTECH.COM
PRIX : ENVIRON 500 EUROS TTC

POUR CONTINUER DANS LA BONNE HUMEUR,
VOICI LE REMÈDE ANTI-CRISE DE NERFS

3615 CHEAT

Astuces & Solutions

POUR VOS JEUX VIDÉO
DES CENTAINES DE TITRES
ANCIENS ET RÉCENTS ARCHIVÉS



A Tale In The Desert

TU PRENDS TES AFFAIRES ET TU SORS !

É vénement majeur et plutôt cocasse dans A Tale In The Desert, un joueur élu Demi-Pharaon a banni, du jeu, un de ses coéquipiers. Il faut savoir que dans ce MMO, le Demi-Pharaon est une personne élue par d'autres joueurs dont l'unique pouvoir en sa possession est de bannir, donc interdire à quelqu'un de jouer de nouveau avec son compte. Depuis le lancement de ce titre il y a deux ans, c'est le premier événement de ce genre. Chose amusante, le joueur banni a brûlé la maison de sa guilde avant de quitter le jeu. C'est sa femme virtuelle qui a demandé au Demi-Pharaon d'exiler son mari. Même dans un monde persistant, les problèmes de couple ce n'est pas beau à voir.



ÉDITO

L'EXTENSION CHRONICLE 3 POUR LINEAGE II EST ENFIN SORTIE ET APPORTE UN JOLI LOT DE NOUVEAUTÉS, QU'ON VA SE FAIRE UN PLAISIR DE VOUS DÉTAILLER. SI VOUS ÊTES PLUTÔT ACCRO À WOW ET QU'IL VOUS MANQUE LE DOIGTÉ D'UN DIEU DU COMMERCE, ATOMIC VOUS A AUSSI CONCOCTÉ UN PETIT GUIDE : TOUT POUR FAIRE FORTUNE À L'HÔTEL DES VENTES !

The Soulkeeper

REIGN OF FIRE



T out un tas de nouvelles captures d'écran viennent égayer le site officiel du mod Soulkeeper, réalisé avec le moteur de Unreal Tournament 2004. Dans un univers médiéval fantastique les joueurs devront s'affronter lors de combats axés essentiellement sur l'affrontement de mêlée. Sachez que Soulkeeper devrait proposer six races différentes réunissant cinq classes chacune, tout un programme. Tout ça s'annonce plutôt pas mal mais aucune date de sortie n'est encore annoncée, il faut dire que le développement de ce mod n'a pas dépassé les 20 %. Vous pouvez néanmoins vous délecter des nombreux screenshots postés sur le site www.thesoulkeeper.com, ils valent vraiment le détour.

*Stargate*

LA PORTE DES ÉTOILES

S targate TC n'est autre qu'une Total Conversion développée avec le moteur d'Half-Life, l'original, ce qui ne nous rajeunit pas. À l'heure où ces lignes sont écrites, seule la version multijoueur de Stargate a été mise en ligne. Vous avez donc le choix entre deux équipes, Goa'uld et Tau'ri, ainsi que l'accès à différentes classes et armes. Chaque camp dispose d'objectifs différents qu'il faut évidemment réussir à accomplir. Naturellement, tout l'environnement est fait pour nous plonger dans l'univers de la série télé. D'ailleurs, à cause d'une sombre histoire de licence,



il est peu probable que l'équipe continue l'amélioration de son mod dans les mois à venir, mis à part pour corriger les quelques bugs présents dans la version 1.0. Ces talentueux amateurs vont très certainement se diriger vers d'autres projets basés sur des moteurs beaucoup plus récents et surtout en faisant attention aux problèmes de droits éventuels. Un indice les gars, évitez de faire un simulateur de Spiderman, Marvel ne rigole pas en ce moment. Pour goûter aux joies de ce mod, téléchargez-le sur le site officiel : www.stargateetc.com.

City of heroes

TAPEZ SUR VOTRE VOISIN

En beta-test depuis plusieurs semaines, le quatrième épisode de City of Heroes a enfin débarqué sur les serveurs européens et US. Au programme, on peut remarquer l'arrivée de nouveaux costumes et la possibilité de changer la morphologie de son personnage. De nombreux pouvoirs ont aussi été modifiés afin d'équilibrer davantage les différents personnages. Un équilibre qui arrive à point nommé puisque les arènes font leur apparition. Il s'agit tout simplement d'endroits servant à exercer ses talents lors de combats en PvP. Bien entendu, tout ça se déroule dans la bonne humeur en attendant patiemment les batailles acharnées qui auront lieu avec l'arrivée de l'extension City of Villains. Mister Coquin est déjà tout excité à l'idée de malaxer de vilains garçons dans ses bras puissants.



Anarchy online

SE PRÉPARE POUR L'HIVER



L'air de rien, Anarchy Online suit son petit bonhomme de chemin en se dotant d'une troisième extension nommée Lost Eden. Le scénario prend logiquement place après celui d'Alien Invasion. Les humains réussissent donc à repousser les extra-terrestres en bâtissant des stations spatiales servant à bombarder les camps Aliens. Malheureusement cette nouvelle puissance de feu réveille la discorde entre Omni-Tek et Rebelles qui s'affrontent une fois de plus pour le contrôle de la planète. Ce scénario sert d'excuse pour l'implémentation d'un nouveau système de PvP et l'ajout de donjons prévus pour les raids. Les deux factions devront donc s'affronter pour le contrôle des stations et pourront prendre d'assaut les dernières bases aliens ainsi que le vaisseau mère. Détails sympathiques, cette extension ajoute les Mechs, d'énormes robots pilotés par les joueurs, ainsi que de nouveaux objets, quêtes et sorts. Bref, tout ça s'annonce plutôt bien et devrait débarquer pour le début de l'hiver 2005.



Serveur Multimods HL&HL2
10 joueurs
14,99 €/mois

www.gamikzone.com
#gamikzone (QuakeNet)

T'AS PAS DE SERVEUR ? ! ?
T'ES PAS UN GAMER !

Counter-Strike:Source
Counter-Strike 1.6
Condition Zero
Day of Defeat
Team Fortress
Natural Selection
Jedi Knight
Quake III
Rocket Arena
Enemy Territory



GamikZone

no lag, more frags

1er Réseau Européen
dédié au jeu en ligne
Paris - Amsterdam - Londres - Francfort

Tous droits réservés Ikoula. All others copyrights and trademarks are the property of their respective owners

Pirates des Caraïbes ÇA SENT LE SAPIN

Une rumeur concernant le lancement d'un MMO nommé Pirates des Caraïbes circule. Les studios Disney auraient annoncé la nouvelle, mais aucune info n'a été donnée quant au studio de développement qui serait chargé de ce titre. Il ne reste plus qu'à s'armer de patience pour voir si ce projet ne tombe pas à l'eau dans les mois ou années qui viennent. Quoique, ça ne vous plairait pas de voir des milliers de clones de Johnny Deep se battre sur un bateau ? Moi, tant qu'il y a une Kiera Knighley, ça me va.

Mourning MMO DE GEEKS

Avis aux amateurs, le MMO Mourning qui était en beta-test il y a peu de temps est enfin disponible. Le client peut être téléchargé (www.realmssoftkrel.com) gratuitement mais il est nécessaire de se procurer une clé d'activation valant 19.95 dollars pour s'immerger dans ce nouveau monde persistant. Rappelons que Mourning propose un univers médiéval fantastique dans lequel se mêlent orcs, elfes, nains ou encore humains et possédant un gameplay tout aussi classique. La grande nouveauté apportée par ce titre se situe au niveau de l'artisanat. Contrairement aux autres titres du genre, vous ne fabriquez pas des objets grâce à des recettes précises. En fait, il est possible de proposer aux développeurs les armes ou armures que vous auriez éventuellement réalisées grâce au logiciel 3Dmax ou Maya. Reste à espérer que vos créations soient intégrées dans le jeu. L'idée s'avère plutôt judicieuse et devrait permettre de voir tout un tas d'objets nouveaux réalisés par des développeurs bénévoles. Bravo les gars ! À quand le : crée toi-même ton MMO ?



SOE Exchange LA VENTE D'OBJETS VIRTUELS LÉGALISÉE ?

Il n'y a pas si longtemps, tout le monde entendait Sony Online Entertainment proclamer haut et fort sa ferme intention de lutter contre la vente d'objets virtuels. Désormais, SOE change son fusil d'épaule en créant son propre système de vente pour Everquest II, nommé Station Exchange. Ce qui veut dire que Sony gèrera lui-même la vente d'objets et de personnages sur des serveurs dédiés. Aucun détail sur le fonctionnement réel de ce procédé n'a encore été annoncé. Mais sachant que cette annonce va mettre de l'huile sur le feu auprès de la communauté, John Smedley, big boss de SOE, s'est déjà justifié quant à son choix. Tout d'abord, Sony a constaté que bon nombre de joueurs étaient intéressés ou du moins pas dérangés par ce genre de transactions. Ensuite, même si ce business est interdit par SOE, ça n'empêche pas ces transactions d'exister. Du coup, SOE doit gérer du travail supplémentaire afin de régler tous les problèmes liés à la vente d'objets. Enfin, Sony pense que cela pourrait déboucher sur un nouveau modèle économique, comme ça peut être le cas pour certains MMO asiatiques avec leur système



Free2play. En gros, aucun abonnement n'est requis mais les joueurs doivent déboursier des vrais brouzoufs lorsqu'ils désirent des objets pour équiper leur personnage. Évidemment, cette annonce a provoqué un débat houleux sur de nombreux forums. Seul l'avenir nous révélera les conséquences de ce choix. Quoi qu'il en soit, les créateurs de DAOC (Mythic Entertainment), pensent que l'idée n'est pas bonne du tout et l'ont fait savoir dans un communiqué sans équivoque. Outre cette annonce explosive, SOE prévoit la sortie de la première extension pour EQ2 début septembre. Intitulé Desert of Flames, cet add-on apportera son lot de nouveaux territoires, objets, monstres, etc. Le niveau maximum sera repoussé pour atteindre 60 et on notera l'arrivée d'arènes dédiées au PvP. Champagne !



LAN Party LES JOUEURS ONT DU COEUR

GameISC a organisé début mai la quatrième édition de la T-Lan en plein cœur de Paris. Plus de 400 joueurs se sont réunis sur les deux disciplines officielles suivantes : Counter-Strike et Warcraft III. De nombreuses animations étaient ouvertes au public, comme les stands console où il était possible de jouer à PES4, Dance Dance Revolution ou encore Gran Turismo 4. Outre le fait que cette LAN soit homologuée par cyberleague et qu'elle serve de qualification pour la coupe du monde, il faut savoir qu'elle est organisée à but caritatif. C'est-à-dire que tous les bénéfices serviront à acheter des jeux pour les pré-ados et ados de l'Espace Plein Ciel de l'hôpital Necker – pour enfants malades. Bravo aux organisateurs ! Rendez-vous l'année prochaine pour ceux qui auraient loupé l'événement.



ABONNEZ-VOUS ! à **Joystick**



**2 ANS
22 NUMÉROS**

pour vous
69€
seulement

soit **52 %**
de réduction

**1 an
de lecture gratuite !**

** Dans la limite des stocks disponibles

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Joystick / service abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

☐ Oui, je m'abonne à **Joystick** pour 2 ans - 22 n° au prix de **69 €*** au lieu de 143 € **SOIT UNE ÉCONOMIE DE 52 %**
JE CHOISIS LA VERSION ☐ CD ou ☐ DVD

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par :

☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bleue ☐ n°

Expire le : cryptogramme

Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal :

Ville :

Date de naissance :

e-mail :

Téléphone :

Quelle console utilisez-vous ? ☐ Playstation ☐ Game Cube ☐ Game Boy Advance ☐ X-Box De quel matériel informatique disposez-vous ? ☐ PC ☐ Mac

PM71

* Vous pouvez acquérir séparément chaque n° de Joystick au prix unitaire de 6,50 € (01/01/05). Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 30/06/2005, en France métropolitaine. Autres pays nous contacter au 01 44 84 05 50 (fax 01 42 00 56 92) ou par mail abofuture@lapresse.fr. Conformément à la Loi informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐

Star Wars Galaxies

RAGE OF THE WOOKIES

NOUVELLE EXTENSION, NOUVEAU CONTENU MAIS PAS DE NOUVEAUX JOUEURS.

MESSIEURS DE CHEZ LUCAS, IL VA FALLOIR FAIRE UN PEU MIEUX POUR ATTIRER DES

ABONNÉS ET GARDER CEUX QUI N'ONT PAS ENCORE QUITTÉ LE NAVIRE.



Comme à l'accoutumée, les Jedi sont de véritables phénomènes de foire que l'on s'empresse de photographier lorsque l'on en croise un.

Après avoir implémenté les combats spatiaux avec l'add-on Jump to Lightspeed, Star Wars Galaxies se met au vert avec sa nouvelle extension : Rage of the Wookies. Une nouvelle planète nommée Kashyyyk sur laquelle vous userez vos semelles fait son apparition. Plaine, montagne et forêt sont les principaux environnements dans lesquels vous évoluerez. On prend plaisir à se balader parmi les Wookies afin de découvrir les nombreuses nouvelles quêtes disponibles. De ce côté-là, LucasArts a fait un effort puisque les objectifs sont désormais nettement plus scénarisés et permettent de visiter des endroits habituellement inaccessibles. Outre les coins terrestres, Kashyyyk possède évidemment sa zone spatiale qui permet aux joueurs de faire chauffer les turbo-lasers, assis aux commandes de leurs vaisseaux. Dans le but évident de pulvériser les autres pilotes virtuels...

UNE EXTENSION ALLÉGÉE

Il y a tout de même deux nouveautés particulièrement prisées par les joueurs. Premièrement, on peut remarquer la possibilité de miner dans l'espace. Pour ce faire, il suffit de s'approcher d'un astéroïde afin d'utiliser le laser de forage qu'il est possible d'installer sur tous les types de vaisseau. Faites tout de même attention



Il n'est pas bon d'être rebelle dans le coin !

à la charge que peut supporter votre engin spatial car il est également nécessaire de posséder un container afin de stocker le minerai extrait. Deuxièmement, votre personnage a enfin la possibilité d'être amélioré grâce à des implants cybernétiques. Ces derniers augmentent vos talents de combattants en faisant, par exemple, progresser vos chances de toucher avec votre arme. Sachez également que ceux qui ont pré-commandé Rage of the Wookies ont la chance de posséder un Varactyl, la monture d'Obi-Wan Kenobi dans Episode III. Ces privilégiés peuvent d'ailleurs chevaucher cette bestiole alors que les autres devront accomplir une quête spéciale pour posséder leur Varactyl en simple



Petite visite touristique de la nouvelle planète à dos de lézard.

familier. Dommage pour eux ! Malgré tous ces ajouts appréciés par la communauté, LucasArts aurait sûrement pu s'abstenir de vendre ces nouveautés par le biais d'un add-on. Une seule planète, aucune nouvelle race ou classe. C'est tout de même un peu léger surtout qu'il faut impérativement posséder Jump to Lightspeed pour profiter du contenu proposé par Rage of the Wookies. Ce n'est pas avec ça que Star Wars Galaxies arrivera à retenir ses abonnés. Il serait peut-être temps de penser à offrir du contenu gratuit à vos fidèles, messieurs de LucasArts, non ?

CYD



COMBAT UPGRADE

Quelques jours avant la sortie de Rage of the Wookies, un patch implémentant le système de Combat Upgrade a été mis en ligne. Ce nouveau système permet de rééquilibrer l'ensemble des classes afin que les affrontements deviennent plus intéressants. L'objectif a été, dans l'ensemble, atteint même si quelques joueurs râlent en voyant leur personnage être un peu moins puissant. Classique.

World of Warcraft

BATTLEGROUND

ON NE LES ATTENDAIT PLUS, CES FAMEUSES BATTLEGROUNDS QUI VONT RÉVOLUTIONNER LE SYSTÈME PVP DE WORLD OF WARCRAFT. POURTANT, ELLES POINTENT LE BOUT DE LEUR NEZ PLUS TÔT QUE PRÉVU POUR LE PLUS GRAND PLAISIR DES ABONNÉS.

Ah, World of Warcraft, on peut dire que c'est une affaire qui tourne. À croire qu'aucun jeu n'a autant fait parler de lui que ce soit avant, pendant ou après sa sortie. Mais bien qu'il soit un excellent jeu massivement multijoueur, le bébé de Blizzard dispose encore de sacrées lacunes niveau PvP (combat joueur contre joueur). Il est vrai qu'actuellement, il n'est pas vraiment digne d'intérêt. Les zones PvP sont de véritables champs de bataille totalement chaotiques sur lesquels le fair-play ne fait pas partie du vocabulaire local. Et ce n'est pas l'arrivée du système d'honneur qui a arrangé les choses (voir encadré). Évidemment, tout ce chaos ambiant est presque normal puisque Blizzard avait prévu à la base d'intégrer le système de Battlegrounds, véritable



Petite pause bien méritée avant de retourner taper joyeusement sur les museaux ennemis.



Une petite partie de CTF à la sauce World of Warcraft, y'a pas à dire ça donne envie.

petite révolution dans le monde de l'affrontement entre joueurs. À vrai dire, on n'y croyait presque plus à cette révolution. Pourtant, elle devrait être disponible très prochainement, voire même au moment où vous lisez ces lignes.

ÇA VA FAIRE MAL

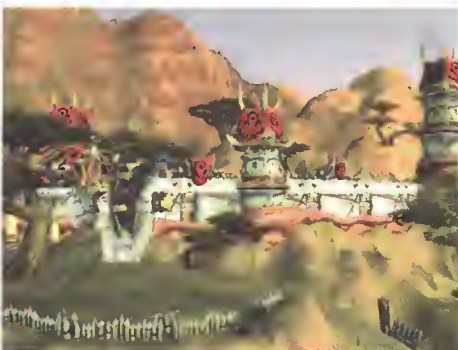
C'est donc deux instances de Battleground qui devraient être implémentées dans un premier temps. La première se nomme Alterac Valley et devrait contenir 80 joueurs, 40 dans chaque camp. Des PNJ seront également présents et une demi-douzaine de quêtes sera disponible. L'objectif de cette zone est de contrôler toutes les structures adversaires ou neutres : mines, cimetières, tours et éventuellement conquérir la base principale. Une fois ces tâches accomplies, votre camp sera déclaré victorieux et bénéficiera de points d'honneur. Le second champ de bataille qui verra le jour est appelé Warsong Gulch et se situe entre les Barrens et Ashenvale sur le continent Kalimedor. Cette zone est plus petite que la première et accueillera au maximum 20 joueurs, 10 dans chaque camp. Ici, pas de PNJ et de quêtes, juste une

PVP DÉSHONORANT

Sorti depuis quelques semaines, le système d'honneur a été accueilli par les joueurs comme il se doit. L'alliance et la horde ne se sont jamais autant tuées à vue. Étant donné qu'aucune pénalité n'est appliquée, on se trouve dans une sorte d'énorme gang bang médiéval qui est tout à fait invivable pour les petits niveaux qui tentent de réaliser quelques quêtes hors de leurs territoires. Vu que Blizzard a mis un compteur de kill, ça n'a pas arrangé les choses. Il ne reste qu'à attendre que la vague d'enthousiasme se calme et la mise en ligne des Battlegrounds qui devraient occuper les serial killers.

base Tauren face à une base Elfe pour s'affronter lors d'un mémorable CTF (Capture The Flag). Afin d'éviter les files d'attente, Blizzard a prévu de mettre les joueurs en groupe avec un maximum de 10 niveaux d'écart. Tout ça semble très prometteur et devrait ravir la grande majorité des joueurs de WoW qui ne demande que ça pour donner tout son sens au PvP.

Cyo



Pas la peine de sortir discrètement de la base, on t'a repéré avec ton drapeau sur le dos.

Lineage II CHRONICLE 3

SORTIE EN CORÉE DÉBUT 2005, IL N'AURA PAS FALLU ATTENDRE (TROP) LONGTEMPS POUR VOIR DÉBOULER DANS NOS CONTRÉES LA TROISIÈME CHRONIQUE DU MMO LINEAGE II. CE SYSTÈME D'EXTENSION GRATUITE PERMET D'APPORTER UN GRAND NOMBRE D'AMÉLIORATIONS AU JEU D'ORIGINE AFIN DE GARDER LES JOUEURS EN HALEINE SUR LE LONG TERME.



Chronicle 3 offre des bonus pour les nouveaux joueurs. Il suffit de parler à un guide en ville pour obtenir quelques buffs intéressants.

Pour ceux qui désirent user leurs semelles dans cet univers permanent, il faut savoir que le principal attrait de Lineage II est le PvP. Effectivement, le monde d'Aden est ouvert à toutes sortes de rixes entre joueurs. C'est-à-dire que n'importe qui peut à n'importe quel moment venir vous combattre sans sommation. Seules les villes font office de havres de paix dans cette guerre



Très pratique, ce cercle orné d'une flèche au-dessus de son personnage pour ne pas chercher durant des plombes les PNJ ou créatures qu'il faut trouver pour une quête.

permanente. Ne croyez pas que c'est le chaos le plus total pour autant, car les pénalités dues à la mort (perte de points d'expérience, d'objets et risque de level down) réfrènent les plus téméraires. Ce monde cruel oblige les joueurs à se rapprocher et à former des clans puis des alliances afin qu'un équilibre se crée entre joueurs chaotiques et pacifiques. Jouer en solitaire est, ici, voué à l'échec. Surtout lorsque l'on évolue au milieu de trouble-fêtes qui s'amusent à tuer tout ce qui est à portée de leur épée. En lisant ces lignes, vous pourriez croire que vous n'aurez pas votre place sur des serveurs mûrs d'un an. Pourtant, l'arrivée de Chronicle 3 est une véritable aubaine pour les novices.

VIE DE CHÂTEAU POUR LES NOOBS

Effectivement, NCsoft a prévu de nombreux bonus pour aider les néophytes à monter plus rapidement leur personnage. Des quêtes supplémentaires pour gagner de l'argent et un système permettant aux joueurs d'obtenir des buffs (amélioration de caractéristique) selon leur classe jusqu'au niveau 25 ont été implémentés. Il est également possible d'acheter du meilleur équipement en payant uniquement la différence entre le prix de votre



matériel actuel et celui que vous désirez acquérir. Évidemment, ces avantages ne sont pas appliqués si vous possédez déjà un personnage haut niveau. Mais vous pourrez néanmoins profiter des cartes détaillées pour chaque ville ou encore de la refonte du système de boussole. Dorénavant, un cercle muni d'une flèche, placé au-dessus de votre personnage, indique la direction à suivre pour réaliser les objectifs de quête. Quant à la chasse aux monstres, elle est désormais beaucoup plus rentable pour les petits groupes puisque le bonus de points d'expérience en équipe a été revu. Par exemple, un duo gagne 30 % d'xp supplémentaire contre 7 % auparavant. Bref, les nouveaux joueurs sont comme des coqs en pâte, vous n'avez donc aucune excuse pour ne pas vous lancer dans l'aventure. Surtout que le client est présent sur notre DVD avec 15 jours gratuits. Que demande le peuple ?

LES VÉTÉRANS NE SONT PAS OUBLIÉS

Les vieux briscards ne sont pas oubliés. Des événements privilégiant l'affrontement entre deux factions, Dusk et Down, sont mis en place.

ÇA VA FAIRE MAL !

Afin d'apporter davantage de piquant au combat PvP, NCsoft a mis en place une jauge de CP (Combat Will Points). Il s'agit en fait d'un nombre de points, variable selon votre race et classe, qui augmente votre résistance lors d'un affrontement. Imaginons que vous disposiez de 1000 points de vie et 500 CP et qu'un adversaire vous inflige 700 points de dégâts en attaquant. Votre barre de vie sera diminuée uniquement de 200 points, les 500 CP encaissant le reste des dommages. Sachez qu'à l'instar de votre jauge de vie, les CP se régénèrent tout seul. Ce système permet de rendre les combats beaucoup plus longs et intéressants. Autre chose très importante concernant le PvP : désormais lorsqu'un joueur chaotique (nom en rouge) se fait agresser par des joueurs neutres (nom en blanc), ces derniers deviennent agressifs (nom en violet). En gros, un joueur PK (Player Killer) peut maintenant se défendre face à d'autres joueurs qui l'agressent, sans augmenter son karma. La fréquence des combats risque d'être multipliée.

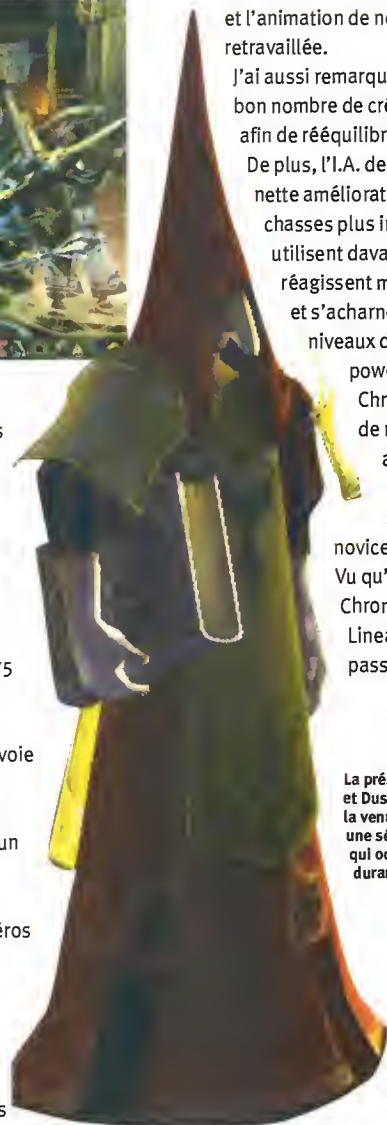


Comme bon nombre de pouvoirs, le sort Body to Mind a été entièrement retravaillé visuellement.



Les joueurs doivent alors choisir leur camp afin de participer aux différentes épreuves étalées durant une période précise ou rester neutre et spectateur. Naturellement, diverses récompenses (adenas, matériaux...) sont prévues pour motiver tout le monde. Comme si cela ne suffisait pas à remplir vos soirées, il est possible pour tous ceux qui ont atteint le respectueux niveau 75 de joueur une sub-classe. Après avoir accompli une quête spécifique, votre personnage commencera sa nouvelle voie à partir du niveau 40. Sachez qu'il est possible de passer d'une classe à l'autre, selon vos envies, en parlant à un PNJ situé en ville.

Ce système a été mis en place afin de préparer le terrain pour la classe de héros qui sera implémentée dans une prochaine chronique. Outre ces principaux ajouts, chaque classe dispose de nouveaux sorts, les armes et armures Grade A (disponible au niveau 62) sont désormais disponibles



et l'animation de nombreux sorts a été retravaillée.

J'ai aussi remarqué sur le serveur test que bon nombre de créatures ont été déplacées afin de rééquilibrer certaines zones.

De plus, l'I.A. des monstres a subi une nette amélioration afin de rendre les chasses plus intéressantes. Les ennemis utilisent davantage leur pouvoir, ils réagissent mieux selon les situations et s'acharnent plus sur les petits niveaux du groupe pour éviter le powerleveling. Évidemment, Chronicle 3 propose de nombreuses autres améliorations et modifications qui séduiront les joueurs novices et expérimentés.

Vu qu'une douzaine de Chroniques sont prévues, Lineage II n'est pas près de passer l'arme à gauche.

CYD

La présence des prêtres Dawn et Dusk dans les villes indique la venue des Seven Signs, une série d'événements qui occuperont les joueurs durant un bon moment.



Seule une poignée de joueurs pourront profiter des vols à dos de dragon.



Merci à Dga pour nous faire profiter de quelques jolies captures d'écran.

L'HÔTEL DES VENTES : DEVENIR RICHE SANS EN SORTIR

VOUS AUSSI VOUS RÊVEZ DE FRIMER AVEC UNE MONTURE À WHATMILLE PIÈCES D'OR, MAIS VOUS N'AVEZ PAS ENVIE DE TUER VINGT-CINQ GAZILLIONS DE MURLOCS À TROIS PIÈCES DE CUIVRE POUR ÇA ? ALORS DIRECTION L'HÔTEL DES VENTES : DES MILLIERS DE MOUTONS ATTENDENT QUE VOUS VENIEZ LES TONDRE.



Orgrimmar : même à 2 h du mat' en semaine, la Bourse ne dort pas.

On peut parfaitement jouer à World of Warcraft sans jamais visiter l'hôtel des ventes. C'est faisable. Il est également tout à fait possible de courir un marathon en combinaison de scaphandrier. C'est plus dur et on se donne du mal pour rien, mais certains compétiteurs apprécient de mariner dans la suée abondante qui accompagne cet effort supplémentaire. C'est vous qui voyez. Mais si la transpiration n'est pas votre tasse de thé, vous devriez prendre le temps de vous familiariser avec les joies du marché virtuel : ça paye. Que vous soyez acheteur d'équipement, vendeur d'ingrédients, ou requin en quête de pognon facile, la Bourse-hôtel des ventes propose toutes sortes d'opportunités alléchantes, de bonnes affaires à saisir et d'occasions de perdre sa chemise en se croyant plus malin que les autres.

BHV, MAIS C'EST QUOI DONC ?

Les interactions économiques tiennent une place primordiale dans World of Warcraft. Il est possible de ne commercer qu'avec des Personnages Non-Joueurs, mais leurs tarifs de grippe-sous incitent à plutôt faire du business avec d'autres Personnages Joueurs. Seul problème : c'est pas facile pour que vendeurs et acheteurs réussissent à se retrouver. C'est pourquoi il



existe un système d'échange automatique. L'intérêt pour les acheteurs est de savoir immédiatement si les objets qu'ils recherchent sont disponibles. De leur côté, les vendeurs peuvent déposer leurs articles et revenir le lendemain pour voir à quel prix ils ont trouvé preneur, sans avoir le moindre effort à fournir pour dénicher des clients : le gain de temps est considérable. Et dans un MMO encore plus que dans la vraie vie, le temps c'est de l'argent. Il existe trois hôtels des ventes dans le monde d'Azeroth. L'un se trouve à Ironforge, capitale de l'Alliance. L'autre est à Orgrimmar, capitale de la Horde. Le dernier est à Gadgetzan, ville neutre où les



Par contre à Gadgetzan, on entend les mouches voler.

membres des deux factions sont tolérés du moment qu'ils ne s'entretuent pas en public. En principe, cet hôtel mixte est le seul moyen pour un joueur de commercer avec des membres de la faction adverse, en conséquence les frais des intermédiaires y sont plus élevés. Hélas, en pratique, le faible volume de transactions décourage la plupart des investisseurs potentiels. En dehors des échanges inter-guildes et de la vente directe, le commerce passe donc essentiellement par l'hôtel de sa faction.

COMMENT ÇA MARCHE ?

Tous les objets peuvent être revendus à des PNJ, ce qui leur donne une valeur plancher de référence. Ce tarif fixe et universel permet de se débarrasser sans délai de n'importe quoi, y compris des objets liés devenus encombrants. De nombreux objets invendables entre PJ partent ainsi directement chez les acheteurs PNJ, qui payent toujours sans discuter. L'intérêt de l'hôtel des ventes se trouve dans les autres objets, ceux pour lesquels des joueurs seraient prêts à déboursier plus que les PNJ. Quand un objet est mis en vente, l'hôtel propose automatiquement une mise à prix dont le montant correspond à 150% du tarif PNJ. C'est une indication utile pour le vendeur novice puisqu'elle lui permet de se placer un peu au-dessus du plancher, mais il faut bien comprendre que ce chiffre n'a aucun rapport avec la valeur marchande réelle de l'objet : certains articles n'intéresseront jamais personne, alors que d'autres s'échangent pour quinze fois le prix conseillé. Pour chaque objet mis en vente il faut s'acquitter d'une taxe de dépôt. Pour un créneau de vente limité à 24 heures, le montant de cette taxe



World of Warcraft est un monde capitaliste.



POURQUOI IL N'EXISTE PAS DE RECETTE INFAILLIBLE

On aurait pu dresser une liste d'items en expliquant pour chacun à quel prix il faut acheter et à quel prix vendre, mais en pratique ce serait complètement idiot : les cours évoluent en permanence. Non seulement les chiffres donnés seraient rapidement obsolètes, mais, en plus, chaque royaume représente un système indépendant dont l'économie est directement affectée par chacun des milliers de joueurs actifs. Il existe naturellement des tendances de fond qui sont les mêmes partout, mais les prix peuvent fluctuer dans une large mesure simplement en fonction du nombre de petits futs qui exploitent chaque filon. L'âge du serveur à lui seul est une donnée capitale : la démographie évolue et l'offre et la demande des produits varient avec le niveau des joueurs. C'est pourquoi, le but de ces quelques pages n'est pas de vous refiler des tuyaux crevés, mais de décrire les bases du marché pour permettre de le comprendre et de s'y adapter.

s'élève à 60 % du prix PNJ (20 % pour 8 heures et 5 % pour 2 heures). Ça peut paraître énorme, mais si la vente se conclut, l'hôtel rembourse intégralement la taxe de dépôt. En revanche, si l'objet ne trouve pas preneur dans ce laps de temps, la mise est perdue ! Il est donc primordial de trouver un acheteur dès la première tentative, en particulier quand la marge de bénéfice escomptée est mince par rapport à une vente à un PNJ.

COMBIEN ÇA COÛTE ?

Les surenchères doivent toujours être supérieures d'au moins 5 % à l'offre précédente (on peut mettre davantage si on le souhaite). Si votre offre est surpassée, l'argent avancé vous revient automatiquement par la poste. La durée exacte de la vente n'est pas connue précisément, on sait seulement s'il reste moins de trente minutes, deux heures, huit heures, ou plus. À l'expiration du délai, celui qui a fait

l'offre la plus élevée emporte le morceau. Un vendeur peut aussi, s'il le souhaite, fixer un prix d'Achat Immédiat : tout acheteur qui verse cette somme peut récupérer l'objet tout de suite, sans attendre la fin des enchères et donc sans risquer que quelqu'un lui rafile l'objet sous le nez. Un objet acheté est toujours transmis par la poste, où son nouveau propriétaire aura 29 jours pour le retirer. Quant au vendeur, il touche par courrier l'argent de la vente, moins une commission prélevée par l'hôtel qui s'élève à 5 % de la somme totale, mais il récupère intégralement sa taxe de dépôt. Si personne n'a rien versé, le vendeur reprend son objet mais perd la taxe de dépôt.

QUE PEUT-ON ACHETER À L'HV ?

L'hôtel des ventes est l'occasion d'acheter pas cher un équipement adapté à ses besoins. L'alternative consiste à casser des monstres à la chaîne en comptant sur les largesses du loot aléatoire, ce qui signifie généralement se traîner avec un équipement dépareillé, 10 niveaux en dessous de ce qu'on pourrait théoriquement porter. L'hôtel est aussi un moyen pour les artisans de se procurer de la matière première sans se fatiguer à la récolter. Il est toujours possible de flâner à la recherche d'une bonne affaire qui attire l'œil, mais la méthode la plus efficace consiste à rechercher spécifiquement des articles par leur nom (cuir, mage royal, perle...) ou à utiliser les filtres de l'interface pour afficher par exemple toutes les armes à deux mains utilisables, ou les pièces d'armure en mailles, puis les ranger par niveau ou par prix. Attention : si vous recherchez de nouvelles bottes, que vous en voyez cinq paires intéressantes et que vous enchérissez sur toutes dans l'espoir d'en obtenir une, vous risquez de vous retrouver avec quatre paires sur les bras. Ou peut-



Un vrai casse-tête pour ceux qui dealent de gros volumes : la gestion des stocks à la banque.



Le pigeon du jour ? Il vend ses sacs 6 slots pour 1 pièce d'argent, alors que les PNJ les achètent à 2 PA. Si les poissons mordent, il sera largement gagnant.



Une potion de 4 points de force pour SEULEMENT 10 PA, ça tente quelqu'un ? Moi non plus.



Après une vente, il ne reste plus qu'à aller chercher l'argent ou l'objet dans sa boîte aux lettres.

être aucune. À moins de vous faire pousser quelques pieds supplémentaires, c'est du gaspillage. Il est donc plus prudent de n'enchérir que sur une catégorie d'article à la fois, si possible juste avant qu'une enchère n'expire, voire de casquer plein pot le prix d'Achat Immédiat : c'est cher mais sans surprise.

COMMENT VENDRE ?

La plus grande difficulté est d'évaluer la valeur réelle d'un objet. La première chose à faire est donc de relever les prix de la concurrence. Attention : si vous ne voyez aucune marchandise en vente, c'est généralement parce qu'il n'y a aucune demande et donc pas d'offre. Mais parfois c'est, au contraire, parce que la demande est tellement plus abondante que



BIEN VENDRE : LES TECHNIQUES DE BASE

Pour trouver preneur, vos objets doivent être visibles : sélectionnez toujours la durée d'enchère la plus longue possible (24 heures), à une période de forte affluence. Par exemple, un vendredi ou un samedi soir à 21 h. La taxe de dépôt plus élevée n'a pas d'importance, du moment qu'à la fin vous vendez tout. Si votre marge de bénéfice est maigre, évitez de noyer le marché en vendant dix plastrons identiques en même temps : tous ceux qui ne seront pas partis à la fin de la journée vont vous coûter de l'argent. Essayez donc de les écouler petit à petit : il est plus facile de trouver dix pigeons en 10 jours que dix en 24 heures. Certains articles se vendent plus facilement en lots importants, d'autres partent de préférence à l'unité : adaptez-vous à ce que recherchent vos clients. Plusieurs objets sans grande valeur sont en fait nécessaires pour accomplir des quêtes spécifiques, par exemple la potion de sang de troll : vous pouvez en tirer un bénéfice. Il peut également être fort rentable de revendre à bon prix des recettes vendues par des PNJ difficiles à trouver (par exemple, le livre permettant de devenir cuisinier expert). Fixez toujours un prix d'Achat Immédiat ! Beaucoup de vendeurs le négligent, mais ils ont tort : les riches manquent de patience. Bourrés de pognon, très pressés, parfois un peu idiots, ces clients en or payent cash pour récupérer l'objet tout de suite et se moquent de payer quatre fois son prix. Si en revanche ils ne peuvent pas payer d'Achat Immédiat et doivent attendre, ils dédaignent complètement l'enchère. Mais attention à rester dans les limites du raisonnable : si vos tarifs sont grossièrement excessifs, vos clients potentiels risquent de se sentir insultés.



On peut également n'afficher que les objets « rares » (bleus).

l'offre, que tout ce qui est mis en vente est aussitôt acheté à n'importe quel prix. N'oubliez pas qu'il n'est pas rare que la matière première vaille plus cher qu'un objet fabriqué avec. C'est parce qu'elle peut potentiellement être transformée en n'importe quoi, améliorant au passage les statistiques de l'artisan, ce qui lui donne une valeur importante. En revanche, le prix de l'objet terminé dépend, lui, directement de son utilité pratique, une utilité pas toujours évidente. Cette observation est surtout vraie à bas niveau, quand les artisans créent des objets en masse non pas pour les vendre et en tirer profit, mais simplement pour s'entraîner dans leur profession et faire grimper leurs stats le plus rapidement possible. Consommer des ingrédients est alors un but en soit, le produit final n'étant que du rebut dont on doit se débarrasser en essayant d'y perdre le moindre d'argent possible, ce qui fait plonger les cours. Faites attention à aligner vos prix sur ceux des autres vendeurs, légèrement à la baisse si vous craignez de ne pas tout vendre. Bien sûr, si tout le monde jouait à ça, le marché s'effondrerait rapidement. Heureusement cette tendance naturelle est équilibrée par un type particulier de joueur.



En utilisant les filtres à gauche du tableau, on peut sélectionner exactement le type d'article recherché.



Un très bon plan pour se faire du blé : revendre des plans et recettes de cuisine.

COMMENT DEVENIR LE MAÎTRE DU MONDE ?

Certains l'appellent « l'Arbitrageur », d'autres « le sale petit voleur ». Son métier consiste à camper dans l'hôtel des ventes et à surveiller le marché, prêt à bondir sur la moindre opportunité. Il note soigneusement les heures d'apparition des articles, de façon à n'enchérir qu'à la dernière minute pour éviter l'escalade des prix. Bien entendu, il s'est spécialisé dans certaines catégories de marchandises dont il maîtrise bien les fluctuations. Il rafle toutes les offres mises à prix trop bas, puis les revend aussitôt à ce qu'il estime être un cours plus juste. Même quand il n'achète pas les articles, ses enchères poussent les prix des autres au même niveau que les siens et il fait ainsi grimper l'ensemble. Pour le plus grand déplaisir des acheteurs, bien entendu. Mais il n'y a pas arnaque : si les prix montent, c'est parce qu'il y a une demande réelle. Les arbitrageurs ne font qu'exploiter la différence entre les tarifs des producteurs novices et le prix réel que les clients sont prêts à payer. Ce n'est pas si facile que ça en a l'air : quand plusieurs spéculateurs sont sur le même créneau, ils se tirent dans les pattes et se gênent. De plus, si leurs tarifs sont excessifs et qu'ils ne réussissent pas à écouler leurs stocks de façon fluide, les spéculateurs trop gourmands peuvent y perdre des sommes importantes. Bref, même si elle peut rapporter beaucoup et très vite, cette activité n'est pas sans risque. Mais c'est toujours mieux que d'aller massacrer des Murlocs...

ATOMIC



Indispensable pour un spéculateur : la fenêtre résumant les enchères en cours.



Pendant que certains vendent le lin à 5,51 PA, d'autres le vendent dix fois plus cher grâce à l'Achat Immédiat.

SPÉCULATION : QUELQUES COUPS À TENTER

C'est avec les matières premières que la spéculation est la plus juteuse. Les herbes utiles pour les alchimistes, le minéral des forgerons, le tissu des tailleurs, le cuir des tanneurs, les ingrédients magiques indispensables aux ingénieurs et aux enchanteurs... Le marché des tissus est généralement une mine d'or : l'offre est énorme, puisqu'il suffit de tuer des humanoïdes pour s'en procurer (ce que font tous les joueurs), alors que les autres matières premières doivent être patiemment récoltées par des spécialistes. Mais en plus les tissus servent à faire des sacs, pour lesquels la demande est universelle et qui rapportent des fortunes aux tailleurs. On a donc souvent un déséquilibre important entre les lambeaux de tissu bradés par des joueurs débutants qui en ignorent la valeur, alors que les apprentis tailleurs rachètent tout en masse. Beaucoup d'herbes ne valent pas grand-chose, mais par exemple l'Églantine (qui sert à concocter des potions de soin) part à plus d'une pièce d'or les vingt, alors que son tarif de base n'est que d'une poignée de pièces d'argent. Encore plus fort, le Chardonner est une mauvaise herbe qu'on trouve parfois mélangé avec du Mage Royal ou de l'Églantine. Elle n'a qu'une faible utilité pour les Alchimistes, mais c'est l'ingrédient principal du Thé au Chardon, une boisson régénératrice très recherchée par les Voleurs. Tarif : au bas mot, dix pièces d'argent l'unité.



Oh, quelle bonne idée : vendre 10 renforts d'armure d'un coup, alors qu'on ne peut en utiliser que quatre à la fois...



À cause des difficultés pour les réunir, un set d'armure complet se vend beaucoup plus cher que ses composants isolés.

Lineage II

SOIRÉE
SANGLANTE

Quand on porte pour
20 millions de matos sur le dos,
on réfléchit à deux fois avant
d'engager un combat. Risquer
de mourir et de me faire
dépouiller, non merci !



Me voilà à traîner mes guêtres en ville, histoire de dire bonjour aux membres du clan. Ça papote d'un côté, ça part chasser de l'autre. Un soir comme les autres où tout un chacun vaque à ses occupations. Mais n'étant pas d'humeur à patienter sur la place du marché pour former un groupe capable de chasser les monstres de Dragon Valley Cave, je décide de prendre sous mon aile Lolkkin, notre nain artisan grognon, afin de l'emmener trucider quelques créatures. Direction Death Pass, pour jouer aux osselets avec les squelettes qui traînent leur carcasse dans ce coin maudit. Au moment où j'enchevêtre les créatures, le petit homme se rue dessus en leur assénant de terribles coups : la technique est rôdée et mortellement efficace. Immobilisés, ces tas d'os ne peuvent que subir les assauts de la lance du nain sans pouvoir riposter avec leur épée trop courte. La séance de massacre est de courte durée : le petit homme doit se rendre à Giran. Quand le travail appelle... Une fois en ville, il n'y a pas que notre nain qui se retrouve à bosser. En moins de deux minutes, me voilà réquisitionné par mon chef de guilda dans le but de l'accompagner dans un périple particulièrement

ennuyeux. N'ayant rien de mieux à faire, j'accepte. De toute façon, ce n'est pas comme si j'avais le choix.

FUNESTE NOUVELLE

Nous voilà donc arpentant une route où défile un paysage que nous avons déjà vu mille fois. Le but est tristement célèbre dans la guilda : terminer la fameuse quête de la potion de vœux pour une énième fois. Il est comme ça mon chef, il croit en sa bonne fortune. Il faut dire que cette fameuse potion peut rapporter des millions d'adenas ou rien du tout, il suffit d'être chanceux. Ce qui n'est jamais notre cas. Ça ne rate pas, une fois de plus le cadeau prend la forme d'une horde de créatures. Pif paf, quelques coups et deux sorts plus tard, il n'en reste rien. Moi, les marches forcées pour des clopinettes, ça me désole. Ça fait des centaines de clics de souris pour rien... Pfff... L'air maussade, nous rentrons à Giran pour se changer les idées. Regarder passer les elfettes et guerrières humaines en armures sexy, ça détend. Mais ce soir, la poisse est de la partie. À croire que Faskil joue avec moi. La nouvelle du moment est annonciatrice de combats : deux puissants guerriers

de notre alliance sont morts, terrassés par des assassins n'ayant certainement pas conscience des conséquences de leur acte. Enfin un peu d'action ! Le boss appelle les troupes, lance des messages privés aux alliés et je le suis à la trace. Pas question de manquer la chasse. Les recherches à peine entamées, nous tombons nez à nez avec les deux présumés suspects de la mort de nos frères d'armes. Sans pour autant engager le combat, nous les suivons afin de voir ce qu'ils complotent. Peine perdue, après quelques minutes il est clair qu'ils ne mijotent rien de particulier. Crime gratuit ? Ils le paieront, patience. Pour le moment, l'heure est au recueillement. La mort entraîne la perte de points d'expérience dans Lineage II, il est de bon ton de les enterrer dignement. Un cercueil d'adenas (la monnaie locale) plus tard, je vois arriver les premiers membres de l'alliance et les clercs ressuscitent vite fait les deux acolytes. La magie divine, ça a du bon : une lumière blanche vous enveloppe et vous voilà remis de blessures mortelles, sans une égratignure avec de surcroît un brushing impeccable ! Tiens, ça bouge là-bas... Du coin de l'œil, je repère les assassins qui rôdent de nouveau dans le coin. Il n'est pas



Les renforts commençaient à se rassembler
autour des deux cadavres de nos alliés.



Tout le monde se rassemble afin de foncer, unis, contre l'alliance ennemie.



Rapide remise en forme en attendant le retour des troupes adverses.



nécessaire de sortir de la plus grande école de magie pour comprendre que ces deux-là ne vont pas rester en vie bien longtemps. Plus patients que prévu, nous les filons jusqu'à l'entrée de la caverne d'Antharas. Ah, ça se présente moins bien que prévu, ils viennent de rejoindre un groupe de l'alliance Dynasty, une bande de tyrans regroupant les meilleurs guerriers d'Aden. Des gros bras level 70+ avec qui il ne fait pas bon croiser le fer.

UNE BATAILLE SANS MERCI

Tant pis. Cette filature a aiguïé notre envie de vengeance. Notre groupe lance les hostilités, montrant sa ferme intention de ne pas se laisser marcher sur les pieds. Dynasty fait mine de répliquer, mais se retrouve vite submergé par nos assauts meurtriers. Les uns après les autres, les membres du groupe adverse tombent comme des mouches. Tel un chacal, je reste à proximité des victimes en espérant qu'ils perdent au passage leur jolie armure coûtant plusieurs millions d'adenas. Ça serait oublier que c'est la soirée de la poisse. Rien à se mettre sous la dent à part une crampe au doigt à force de cliquer partout. Pas le moment de déconnecter, avec

notre petite escarmouche il est évident que Dynasty va venir régler ses comptes. Ça promet... L'engrenage est en marche : pendant que des renforts viennent grossir peu à peu nos rangs, ceux de l'ennemi font de même. Ça sent l'escalade. Dragon Valley s'embrase en un instant : entre ceux qui choisissent leur cible par vengeance personnelle et ceux qui font preuve d'esprit tactique, le coin devient un véritable champ de bataille. Promenade interdite ! Dans ce brouhaha, je tente de me faire le plus petit possible en évitant de m'approcher de la ligne de front. J'ai toujours un bon prétexte sous le coude « pas assez de mana pour te ressusciter ! », « pas de mana pour tes buffs ! ». Eh, je ne suis qu'un pauvre Prophet prudent ! Les heures passent, la bataille commence à se tasser. Les forces en présence sont à peu près égales et les pauses d'observation se font plus nombreuses. Quelques archers jouent la provocation à distance. Après tout, c'est leur métier... On reste calme, la tension monte gentiment. Trop gentiment. Ça sent le coup fourré. Bingo ! Je remarque que Dynasty, mieux organisée, nous encercle l'air de rien. La confusion gagne nos rangs. Lassées par ce combat de longue

haleine, nos troupes commencent à se retirer du champ de bataille. Ça sent le massacre. Il est vraiment temps pour moi de mettre les voiles. Les Prophètes sont des cibles potentielles faciles et je n'ai jamais eu l'âme d'un lapin le jour de l'ouverture de la chasse. Je tente de calmer les esprits de mon groupe, histoire d'éviter des morts inutiles. Trop tard, les têtes brûlées de service foncent déjà dans le tas. Je secoue la tête de désapprobation en traitant mon écran d'imbécile, mais personne ne m'entend à part ma compagne qui téléporte instantanément son personnage à l'abri de la ville la plus proche. Je l'imites en un clic, priant pour qu'un archer ne viennent pas m'empêcher d'esquiver cette boucherie. Un instant plus tard, tranquillement assis sur la place du marché local, je vois disparaître une à une les barres de vie des membres de mon groupe. Les guerres perdues d'avance, je ne vois pas l'intérêt. Reste à espérer que Dynasty ne nous prendra pas en grippe à la moindre rencontre, sinon je nous prédis des jours difficiles... En attendant, avec tout ça je ne vais pas être frais demain à la rédac moi. Jeu débile. Logout.

CYD



Des cadavres étalés sur le sol, des sorts de soin qui sont lancés dans tous les sens, le bruit d'armes qui s'entrechoquent...



Je compatis avec ceux qui se trouvent bloqués au milieu de cette chaotique mêlée.



L'Athlon 64 X2 sera compatible avec les cartes mère socket 939 actuelles...

Cores de rêve

A lors que le dual core offre pour l'instant un intérêt limité pour les joueurs, les annonces continuent de s'accumuler : le futur du PC passera forcément par la multiplication des processeurs au sein d'un même package. AMD parle même d'avenir, à quelques jours de l'arrivée des Athlon 64 X2 (ça sonne mieux que Pentium D, non ?). Son grand patron, Hector, évoque

déjà les quadri cores prévus selon lui pour 2007. Il évoque également la possibilité de rendre ces cores asymétriques en les « spécialisant » chacun pour certaines tâches précises. La contrainte n'est pas vraiment technique mais humaine : Intel et AMD luttent actuellement contre les développeurs qui vont devoir revoir rapidement leur manière de penser pour exploiter au mieux toute cette puissance supplémentaire. Au boulot !

Chut !

D epuis quelque temps, on voit dans le monde du matériel une grande campagne qui vise à réduire le bruit dans nos machines bien aimées. Il faut dire que le challenge est grand : cartes 3D, processeurs, la dissipation de Watts est de plus en plus forte, poussant vers des solutions radicales. Alimentations totalement silencieuses, technologies pour réduire le bruit des disques durs et autres radiateurs énormes sur les processeurs, les solutions ne manquent pas. Et à côté de ça, on retrouve sur certaines cartes mère des ventilateurs de chipsets capables de nous casser les oreilles. Non, je ne pense pas du tout à celui de l'A8N-SLI d'Asus dont les couinements me hantent encore les nuits de pleine lune. Surprise, c'est aujourd'hui Abit qui veut se lancer dans un concept novateur : les cartes mère silencieuses. Par charité, je ne rappellerai pas leurs exploits dans le domaine du bruit. Et puis, si vous êtes un lecteur régulier, vous les connaissez déjà par cœur. La solution utilisée par le Taiwanais est simple : un heat pipe part du radiateur du processeur pour venir rejoindre l'arrière du boîtier, juste sous l'alimentation. On attendra de voir le résultat en pratique en espérant que cela ne provoquera pas une augmentation trop forte de la chaleur dans le boîtier après quelques longues heures d'utilisation.

Suspense, action et tractations secrètes, la rubrique Matos de ce mois tient tous les éléments d'un bon polar. Il faut dire que les grands noms du processeur et de la carte 3D n'ont rien à envier aux scénaristes d'Hollywood. Certains lancements de produits relèvent plus de l'intrigue que de la simple annonce. C'est peut-être aussi pour ça qu'on les aime...

Par C. Wiz.

nVidia est le premier à avoir dégainé sa mémoire avec la 6800 Ultra 512.



512 Mo pour tous

A lors que l'on peinait, il y a quelques mois encore, à utiliser pleinement les 256 Mo de mémoire des cartes graphiques haut de gamme, nVidia proposait dès le mois dernier une version de sa GeForce 6800 Ultra équipée de 512 Mo de Ram. La réplique d'ATI ne s'est

pas fait attendre avec, c'est surprenant, la X800 XL. On s'attendait plutôt à retrouver cette option sur le très haut de gamme X850 XT PE. Comme souvent avec nos amis canadiens, il ne faut pas trop chercher à comprendre. Bien entendu, l'ajout de Ram n'apporte quasiment aucun gain de performances même dans des résolutions extrêmes avec de l'anti-aliasing comme s'il en pleuvait. Ça rappelle le passage de 128 à 256 Mo : il faudra attendre que les

développeurs mettent à profit le surplus de Ram pour y stocker des textures toujours plus précises et plus belles. Pendant ce temps, nos amis de Gainward ont trouvé une super-idée pour faire parler d'eux avec une GeForce 6200 équipée elle aussi de 512 Mo de Ram. Oui, le GPU d'entrée de gamme de nVidia, pas du tout adapté aux hautes résolutions. Carton rouge à Gainward qui joue sur la crédulité des joueurs qui pensent encore que c'est la mémoire qui fait tout...

DDR2 fois trop cher

Chacun sa part

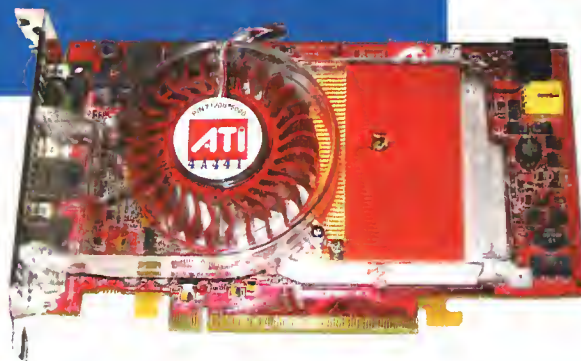
Quand on voit le prix actuel des barrettes de DDR, on se demande pour quelle raison la DDR2 est toujours aussi chère. Bien qu'elle ne soit utilisée pour l'instant que par Intel sur ses dernières fournées de Pentium 4, la DDR2 partait d'une bonne idée : augmenter encore et toujours la bande passante offerte au système. Si la DDR2-533 apporte une augmentation théorique, en pratique les résultats sont un brin décevants puisque la latence des puces est plus élevée. Difficile donc de justifier un prix qui va du simple au double pour la même quantité de mémoire. Il y a cependant un espoir puisque le prix des puces vient de chuter d'environ 40 %. Il faudra attendre que les stocks s'épuisent chez les fabricants pour voir la baisse arriver jusqu'à nous. Nous sommes toujours les derniers servis, que voulez-vous...



C'est officiel, le numéro un des puces graphiques s'appelle... Intel. Avec 43 % de parts de marché, la firme de Santa Clara conforte sa position déjà bien établie grâce à ses chipsets graphiques intégrés. C'est surtout du côté des portables qu'on voit la progression la plus spectaculaire, bien portée par le succès de la nouvelle version du Centrino. Intel a même réussi à détrôner ATI qui caracolait jusque-là en tête des ventes. Sur le marché de la carte graphique, les positions ne changent pas trop avec 51,4 % pour ATI et 46,8 % pour nVidia. Je vous laisse faire le calcul de ce qui reste à XGi, S3 et Matrox. Non, ça ne fait pas beaucoup...



Je te
tiens
tu
me tiens...



La Radeon X850 XT PE sera la première carte à supporter officiellement l'AMR chez ATI...

En ce moment chez ATI et nVidia, ce sont les services marketing qui tournent à plein régime. Ça discute sec de stratégie pour le lancement des nouvelles puces graphiques. On attendait chez ATI le R520 à la fin du mois de mai, peu après l'annonce officielle de la Xbox 360 qui en utilisera une version spéciale. De son côté, nVidia préparait son G70 pour le lancer courant juin, en espérant couper l'herbe sous le pied de son concurrent. Etre le premier à lancer sa nouvelle gamme n'est pas un avantage, nVidia l'avait compris à la même époque l'année dernière. Le jeu du chat et de la souris n'en finit plus puisque les Canadiens ont repoussé le lancement du R520 dans le courant de l'été, ce qui nous donnera une disponibilité en magasin au mieux pour la rentrée. Ennuieux pour nVidia qui se retrouve dans une position délicate : faut-il attendre que son concurrent fasse le premier pas ? D'autant qu'ATI ne va pas chômer en présentant l'AMR. Derrière cet acronyme barbare (ATI Multi Rendering) se cache la réponse canadienne au SLI avec la possibilité d'utiliser deux cartes 3D pour accélérer le rendu. Comme pour nVidia, c'est du côté des pilotes que la magie opère. Il y a du boulot, surtout lorsque l'on se rappelle des problèmes qui émaillaient les Rage Fury MAXX dans les années 90.

TDK fait partie avec Fuji, Maxwell et Panasonic de ceux qui s'allient derrière Sony pour le Blu-Ray.

Bataille de galette



Vous le savez, chaque lancement d'un nouveau format de disques est l'occasion pour les constructeurs de se remplir les poches à coup de royalties. Le CD par exemple continue de remplir les poches de Sony et de Philips qui s'étaient alliés pour l'occasion. Il s'agit aujourd'hui de préparer le remplaçant du DVD qui servira entre autres de support

à une nouvelle génération de disques vidéo. Les DVD vidéo actuels sont limités à une résolution de 720 par 576 pixels. Leurs remplaçants haute définition mettront à profit des résolutions allant de 1280 par 720 (720p) à 1920 par 1200 (1080i). Ces chiffres n'ont pas été choisis au hasard, les modes 720p et 1080i sont actuellement utilisés outre-Atlantique pour la diffusion des programmes télévisés. C'est également, coup de chance, les résolutions utilisées par certains écrans plasma et LCD, nécessaires pour apprécier la qualité des nouvelles sources vidéo. Jusqu'ici, deux formats s'opposaient avec le HD-DVD de Toshiba et le Blu-Ray, poussé par Sony. Un casse-tête qui risquerait de freiner les ventes de ces nouveaux disques, si bien que Toshiba a annoncé être prêt à négocier avec son concurrent pour un format unifié. Bien entendu, il faudra se partager les royalties et les négociations sont tendues. La bataille devait avoir lieu à tous les niveaux puisque Microsoft devait utiliser ce format pour sa Xbox 360 alors que Sony utilisera, bien entendu, le Blu-Ray dans la PS3. En choisissant de placer un simple lecteur DVD dans sa console, Microsoft change les positions de force et Sony est bien placé pour prendre l'ascendant. Ce n'est pas plus mal, bien que plus cher à produire, le Blu-Ray enterre techniquement le format de Toshiba. Allez les gars, on se met d'accord ?

Pas de bol

Après une version de drivers salvatrice pour le SLI qui offrait la possibilité de créer ses propres profils dans les jeux, d'autres bugs émaillent pourtant la technologie multicarte 3D de nVidia. Tout d'abord, le bi-écran : l'activation du SLI empêche l'utilisation d'un bureau étendu sur un second moniteur. Gênant d'autant que le constructeur avait été très silencieux sur le bug. Autre souci plus gênant, le non-support des résolutions « larges » de type 16/10° offertes par la nouvelle vague de grands écrans LCD. nVidia nous promet de résoudre ces deux problèmes assez rapidement. On ne manquera pas de surveiller si ATI tombera lui aussi dans ces pièges avec ses pilotes AMR...



Les grosses gourmandes arrivent

La course à la puissance du côté des cartes 3D pousse à revoir les normes. Qu'il est loin le temps où les puces se contentaient des 25 Watts fournis par le port AGP. Aujourd'hui, le port PCI Express est capable de fournir 75 Watts, auxquels on ajoute 75 de plus par le biais d'un connecteur d'alimentation externe 6 broches. Avec un haut de gamme actuel qui frise les 100 Watts, on pensait avoir un peu de marge. Ce n'est pas le cas de nVidia qui a

demandé une évolution de la norme PCI Express en autorisant l'utilisation d'un deuxième connecteur externe pouvant fournir 75 Watts additionnels. Ne vous alarmez pas, cette demande ne veut pas dire que la consommation des prochaines puces graphiques va monter en flèche : nVidia veut surtout permettre la validation de certaines cartes utilisant deux GPU haut de gamme, comme la bi-6800 Ultra sur laquelle travaille actuellement Asus.



Offre groupée

Avec l'extension de son usine de Dresde en Allemagne, AMD s'est doté d'une capacité de production qui lui manquait jusque-là pour espérer concurrencer son ennemi de toujours. Mais en attendant que les carnets de commandes se remplissent, c'est une grosse partie de l'usine qui va rester au chômage technique. AMD s'était d'ailleurs rapproché de nVidia pour produire éventuellement certains GPU du constructeur. Le lancement surprise du nForce 4 Intel Edition risque de compromettre la donne. Qu'à cela ne tienne, AMD compte proposer à ses partenaires de produire pour leur compte des chipsets de carte mère, venant concurrencer ainsi les grands fondeurs taiwanais que sont TSMC et UMC. L'Américain pourrait même faire profiter ses clients de son expertise en les aidant à concevoir leurs puces. Ce serait pour AMD l'occasion de s'impliquer un peu plus dans ses plateformes sans pour autant lancer des chipsets sous son propre nom, chose à laquelle ils se refusent. Peut-être à tort : une des grandes forces d'Intel est justement de proposer des solutions complètes de processeurs et de chipsets, sous ce même terme de plateforme. Une recette qui a marché à merveille dans le monde des portables avec le Centrino et qu'Intel compte réutiliser très rapidement pour nos PC de bureau.



Zanax Multimedia
27, avenue René Panhard
94 320 Thiais

Creative X-Fi

ÇA PASSE
OU ÇA CASSE...

Face aux myriades de cartes graphiques et de processeurs, il ne reste pas beaucoup de place aux cartes son pour exister. Amplement concurrencées par les chips audio intégrés, il devient difficile pour les grands noms du domaine de se faire entendre. Creative tente de révolutionner le genre avec une puce sonore aux caractéristiques démesurées. Folie des grandeurs ou évolution nécessaire ?

C_Wiz



Depuis ses modestes débuts de réparateur informatique à Singapour, Creative est devenu au fil des années la marque de référence de l'audio pour PC avec ses Sound Blaster. Et pourtant... Qui se souvient du fait que ces cartes n'étaient à l'époque que des clones d'AdLib, constructeur qui dominait le marché de la tête et des épaules ? En utilisant la même puce audio (fabriquée par Yamaha), la firme de Singapour jouait sur la compatibilité. AdLib tombera dans l'oubli, poussé par la trop grande confiance de ses dirigeants qui n'ont pas senti le vent tourner. Malgré une solution techniquement inférieure aux nouvelles offres d'AdLib, les cartes de Creative se sont imposées par défaut, leur prix faisant la différence.

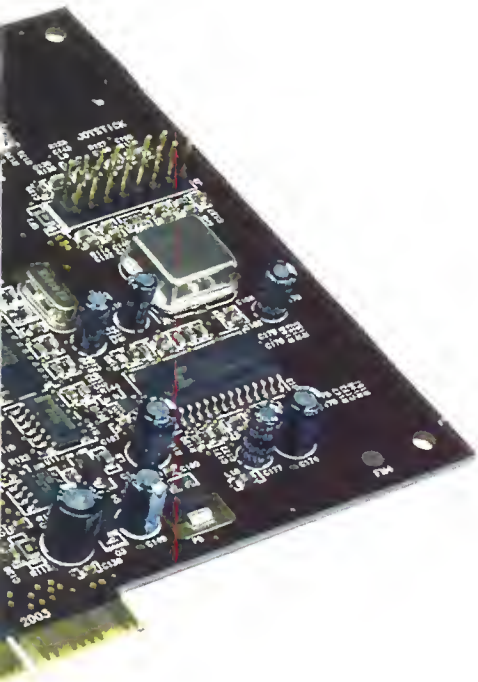
Marketing agressif

Difficile de parler de Creative sans évoquer les pirouettes marketing qui ont (et continuent encore) fait couler beaucoup d'encre. Il y avait sur les premières Sound Blaster l'emploi de l'acronyme DSP censé évoquer un processeur digital pour le son, créant dans les esprits la confusion avec les processeurs de traitement du signal qui feront leur apparition sur les cartes audio quelques années après. La carte était également marquée comme stéréo alors que seule une partie de la puce offrait cette possibilité. Plus récemment, les Audigy et Extigy ont été la cible de certains consommateurs américains qui se sont plaints du fait

que le support annoncé du 24 bits et d'une fréquence d'échantillonnage de 96 KHz soit limité à un nombre restreint de cas (à savoir uniquement en lecture, et sans passer par les sorties numériques). Pour sa nouvelle technologie X-Fi (Xtreme Fidelity, tout un programme), Creative joue la carte de la transparence en partageant les caractéristiques de ses nouvelles puces. Avec 51 millions de transistors et une fréquence de fonctionnement de 400 MHz, c'est une mini-révolution que propose l'Asiatique. De quoi s'attaquer aux derniers écueils du domaine.

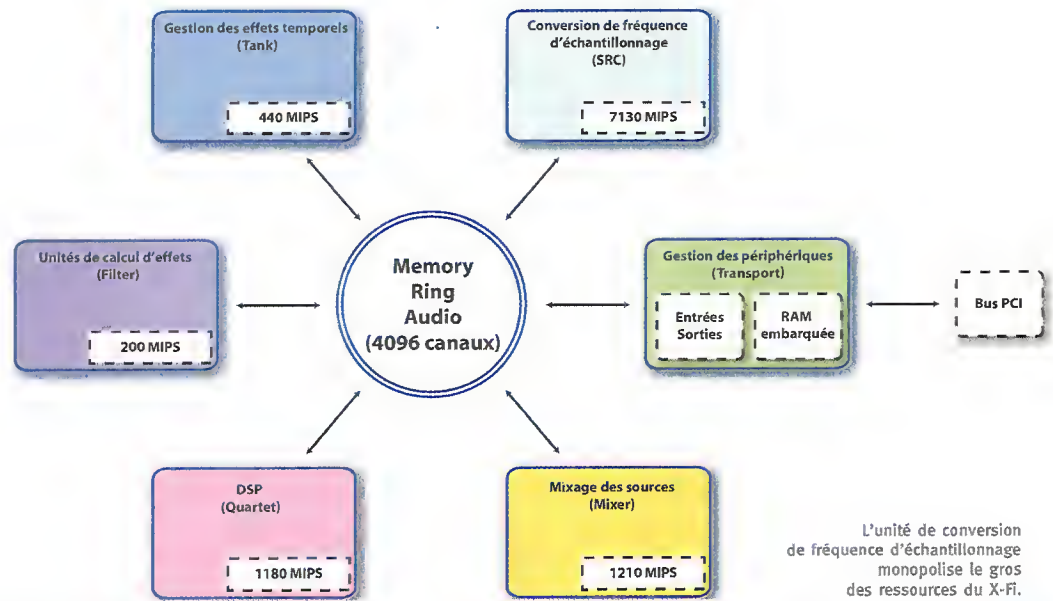
Ça tourne en rond

Au-delà d'une simple puce, c'est une refonte complète de l'architecture qui est proposée par Creative pour son X-Fi. Elle est totalement modulaire et pourra évoluer beaucoup plus facilement que le vénérable mais très strict Emu2K5 des dernières Audigy. Le cœur de la puce tourne autour d'un contrôleur mémoire de type « ring ». Héritée du monde des réseaux, la technique permet de relier une multitude d'unités de calculs sans pour autant spécifier d'ordre puisque les données transitent sur un bus circulaire. Il peut contenir jusqu'à 4096 canaux audio, ce qui devrait suffire même pour les effets les plus complexes. Retenez bien cette solution de « ring » car elle pourrait apparaître très prochainement dans d'autres types de processeurs...



Architecture du X-Fi et répartition des MIPS*

* Millions d'Instructions Par Seconde



Comparaison Audigy / X-Fi

	EMU10K 2.5 (Audigy 2 ZS)	X-Fi
Transistors	4 600 000	51 100 100
Portes logiques	200 000	1 613 658
Procédé de fabrication	0,18 microns	0,13 microns
Puissance de calcul	424 MIPS*	10 340 MIPS*
Fréquence	200 MHz	400 MHz

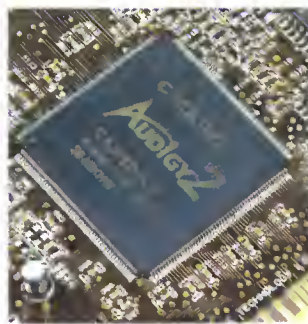
* Millions d'Instructions Par Seconde



Le X-Fi est extrêmement flexible. Un mode baptisé « Creation » permet de conserver un signal haute résolution 24 bits à 96 ou 192 KHz tout au long du traitement, sans qu'aucune conversion lui soit appliquée. Cela ne veut cependant pas dire que l'on ne peut pas lui appliquer un filtre : si les unités de calcul des effets sont limitées et ne travaillent que sur des bandes de 48 KHz, la puce est capable de décomposer le signal (on parle de séparation de bande) pour lui appliquer les effets puis le recomposer par la suite. On verra en pratique les résultats de cette technique qui ne devrait pas trop détériorer le son.

Diminuer les distorsions

Un des problèmes principaux de l'audio numérique tient dans les fréquences d'échantillonnage. Si la plupart des sources traditionnelles, comme les CD audio, utilisent une fréquence de 44.1 KHz, le monde professionnel et celui du PC est calé sur 48 KHz. Il faut donc convertir, une tâche dont s'accommodent particulièrement mal les puces intégrées aux cartes mère et qui charcutent le son plutôt qu'autre chose. Le X-Fi consacre la majeure partie de ses transistors à une unité de conversion ultra-performante, qui utilise des algorithmes très précis, supprimant les distorsions présentes dans les solutions actuelles. Du côté des filtres, le X-Fi n'est pas en reste avec



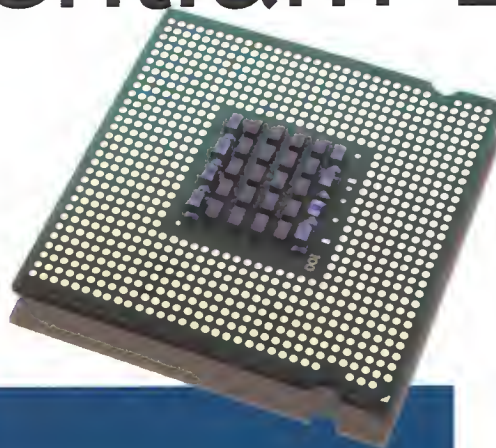
L'Audigy 2 ZS utilise la dernière version du célèbre EMU10K qui nous suit depuis maintenant 7 ans.

des unités de calcul programmables pour effectuer aussi bien la modélisation d'environnements sonores que la gestion du son dans l'espace. Plus intéressant, la gestion des effets profite de manière très intelligente du bus ring. Les calculs de réverbération ou d'écho vont, d'une manière ou d'une autre, répéter une partie du signal pour créer l'effet. La puce utilisera alors quelques-uns des 4096 canaux audio disponibles qui seront mixés au dernier moment. Pour calculer les traitements les plus complexes, le X-Fi repose sur un DSP amoureusement baptisé Quartet. Il a été particulièrement optimisé pour le traitement multi-canal et la séparation des signaux (répartition d'une source stéréo sur des kits d'enceintes 7.1 par exemple).

Trop haut de gamme ?

En comblant les failles des gammes Audigy et en visant un très haut niveau de qualité sonore, Creative met toutes les chances de son côté pour que le X-Fi soit un succès en se démarquant le plus possible des limites des puces audio intégrées existantes. En espérant que, contrairement à AdLib, cette avancée technique fasse mouche dans la tête des développeurs de jeux. Rien n'est moins sûr et Creative devra jouer de son influence pour que des applications mettent à profit sa nouvelle technologie d'ici au lancement des premières cartes, à l'automne.

Pentium D et Pentium EE 840



RÉVOLUTION SILENCIEUSE

Réveillez-vous, le moment est historique ! Après des années de sacralisation du MHz, l'informatique personnelle prend le tournant du parallélisme. Intel a choisi l'heure du grand rendez-vous, mais le reste du monde est-il prêt à accepter ce bouleversement cataclysmique ?

C_Wiz



La configuration de test

- Carte mère Intel D955XBK (i955X)
- Processeur Intel Pentium EE (3.2 GHz)
- 1 Go de RAM DDR2 667 (2x512 Mo)
- Carte mère Asus A8N-SLI Deluxe (nForce 4)
- Processeur AMD Athlon FX-55 (2.6 GHz)
- 1 Go de RAM DDR 400 (2x512 Mo)
- Carte graphique ATI Radeon X850 XT PE
- Windows XP SP2
- DirectX 9.0c
- Drivers ATI Catalyst 5.6 beta

Août 2004, quelques jours avant l'Intel Developer Forum, AMD coupe l'herbe sous le pied de son concurrent avec la première démonstration publique d'un processeur dual core pour PC. Un crime de lèse-majesté de plus qui a piqué au vif les hommes en bleu, déjà bien agacés d'avoir dû abdiquer sur le 64 bits. Intel fera à son tour une démonstration (un peu controversée sur la forme, nous y reviendrons) avec une version dual core du Pentium 4. C'est aujourd'hui ce processeur que nous testons avec le Pentium D qui troque curieusement son chiffre contre la quatrième lettre de l'alphabet...

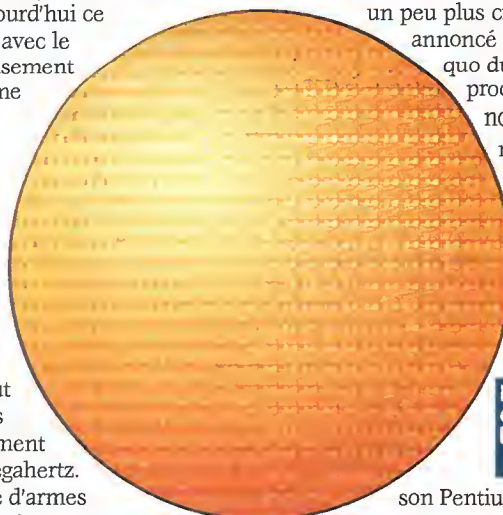
Changer les mentalités

Depuis son émancipation au milieu des années 90, AMD n'a pas cessé de pousser son concurrent dans une folle course à la vitesse. Au-delà de la recherche des performances, ce sont surtout les autocollants sur les boîtes qui comptent et particulièrement la sacro-sainte échelle du mégahertz. On se souviendra de la passe d'armes autour du chiffre symbolique d'un gigahertz, fréquence présentée en premier par AMD au début de l'été

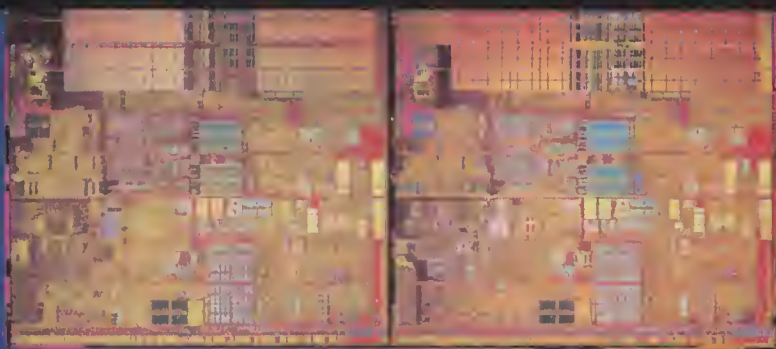
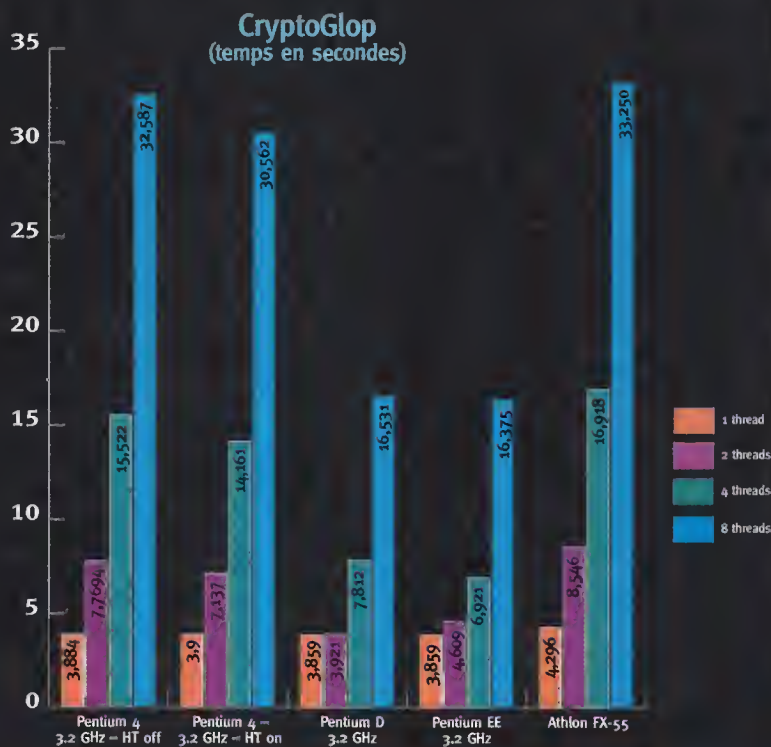
2000. Intel répliquera avec un Pentium III boosté à 1,13 GHz, largement instable. Il sera retardé de longs mois. Agacé, le géant dévoilait à la fin de l'année 2000 l'architecture Netburst de celui qui deviendra le Pentium 4. C'est devenu une obsession, il faut à tout prix gagner la course à la fréquence. Intel va la mener jusqu'au bout : démarrant à 1,4 GHz, il atteindra cinq années plus tard les 3,8 GHz. Un tableau idyllique qui cache une réalité un peu plus cruelle : depuis le Pentium 4 3,4C annoncé au début de l'année 2004, c'est le statu quo du côté des performances. Nouveaux procédés de fabrication (0.09 micron), nouveau socket (775 à broches plates) et nouvelle mémoire (DDR2), rien n'y fera. Entre retards et annulations (y compris l'impossibilité d'atteindre la très symbolique marche des 4 GHz), c'est surtout AMD qui a tiré son épingle du jeu en continuant, imperturbable, son petit bonhomme de chemin.

Balle dans le pied

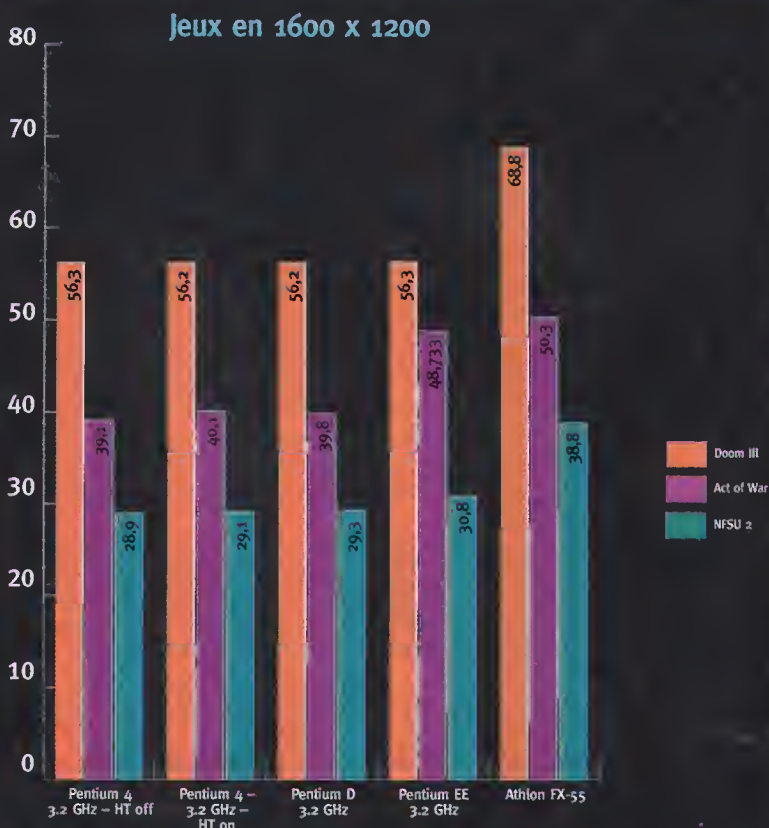
La situation est d'autant plus triste qu'Intel s'auto-concurrence du côté des portables avec son Pentium M. Développé sur les bases d'un Pentium 3 copieusement remis au goût du jour dans son centre de recherche israélien, il fonctionne à des fréquences pratiquement



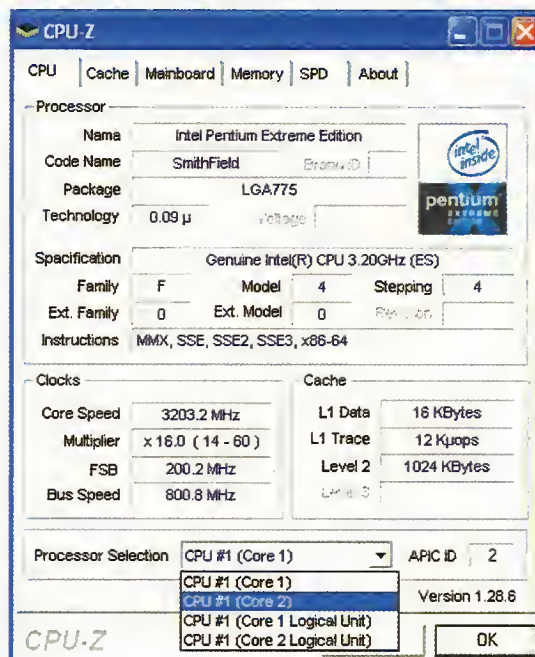
Un wafer de Pentium 4. Dans le cas des Pentium D, ils sont découpés deux à deux.



Le Pentium D en image, on reconnaît les deux cœurs Prescott totalement indépendants.



Intel a voulu bien faire les choses en affinant l'ordre de détection des processeurs. Dommage qu'en pratique cela ne change rien.



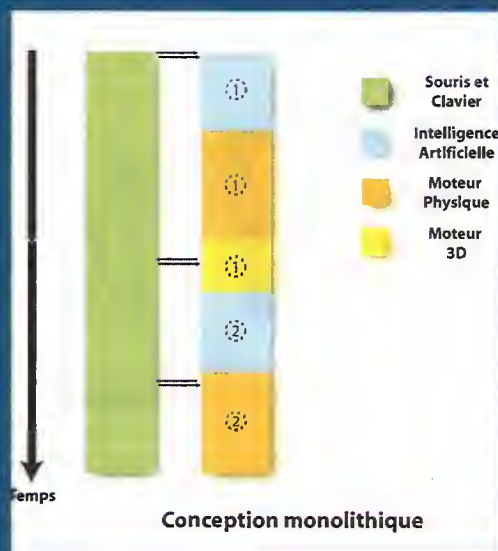
deux fois moindres que celles de son grand frère et garde d'excellentes performances. Nous l'avons vu le mois dernier, il peut même damer le pion au P4 dans les jeux, cas de figure où l'architecture Netburst n'est plus à la fête. Pour se sortir de ce cul-de-sac, Intel va utiliser une technique que l'on connaît bien dans le monde des serveurs : si l'on veut plus de puissance, il suffit de rajouter des processeurs. La nouveauté tient surtout dans la forme.

Un brin de technique

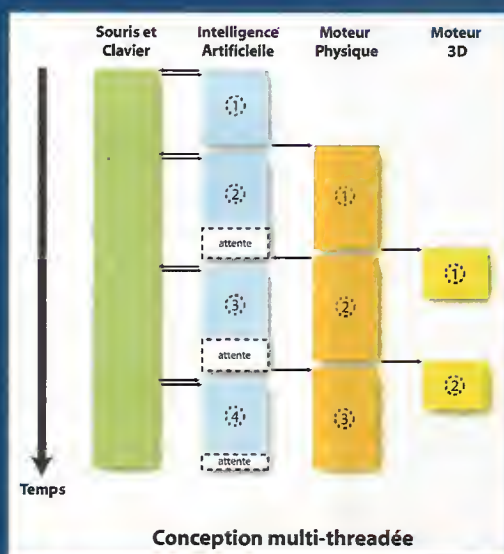
Afin de bien comprendre de quoi l'on parle, nous allons redéfinir quelques termes. Car quand on discute processeurs, on évoque aussi bien l'objet physique que le cœur qui effectue les calculs. Commençons par l'emballage. La plaque d'époxy verte sur laquelle sont fixées les broches s'appelle le package. Son rôle est avant tout mécanique, il va servir d'interface avec la carte mère et permettre aussi de déterminer, via un jeu de composants, la fréquence de fonctionnement du processeur et d'autres paramètres comme la taille du cache ou la fréquence du bus. Au-dessus du package, on trouve un petit pavé brillant, le « die ». Il est apparent sur certains processeurs comme les Athlon XP et les Pentium III (les Athlon 64 et les Pentium 4 sont recouverts d'une plaque en métal qui protège le die). Il contient le cœur du processeur, on parle alors de core. C'est lui qui regroupe les multiples unités d'exécution, la mémoire cache, en bref tous les composants d'un « processeur » moderne. Vous vous demandez peut-être

Soyons synchros

Du point de vue des programmeurs de jeux, le dual core est un véritable casse-tête. Nombre de tâches ne sont pas divisibles et les développeurs doivent dissocier la logique de fonctionnement de leurs logiciels. Dans un but de simplification, nous allons considérer quatre tâches : la gestion de la souris et du clavier, l'intelligence artificielle, le moteur physique et le rendu 3D. Tout le problème tient en la synchronisation des "threads". Pour obtenir une image il faut passer par toutes les étapes, puis recommencer. L'intelligence artificielle dépend de la position du joueur, que l'on détermine à partir des mouvements de souris. Le moteur physique a également besoin de ces informations, mais aussi de la position des ennemis qui aura été modifiée par l'I.A... Vous commencez à saisir la difficulté : certaines de ces tâches sont bloquantes et il devient très complexe de synchroniser toutes les opérations de manière optimale. Se rajoute une autre difficulté, il faut transférer des informations entre les threads. Cela peut se révéler coûteux, particulièrement dans le cas du Pentium D où, pour communiquer, les deux cores sont obligés de passer par le chipset. AMD dispose pour son futur Athlon 64 X2 d'une solution plus élégante avec un bus mémoire partagé au sein du processeur. Dans des applications très optimisées, le challenger éternel d'Intel pourrait bien tirer son épingle du jeu et donner encore une fois une leçon à son concurrent.



Si la première image est aussi longue à calculer, les suivantes le sont beaucoup moins. C'est la force du calcul distribué.



d'où viennent les « die » ? Les usines de fabrication de processeurs utilisent des galettes de silicium de 30 cm de diamètre sur lesquelles on va graver le contenu des die par un procédé de photolithographie. Ils sont testés un à un puis découpés. Plus le procédé de gravure utilisé est récent (la finesse de gravure utilisée est en ce moment de 0,09 micron) et plus le taux de rejet sera élevé. Nos amis mathématiciens le savent, les lois des probabilités font qu'en augmentant la taille du processeur (son nombre de transistors), on augmente les proportions de processeurs non fonctionnels. Maintenant que cette sémantique est clarifiée, il est grand temps de voir ce qui change en pratique avec le dual core.

Un terme, plusieurs approches

Comme son nom l'indique, le dual core se résume à utiliser deux cores sur un même package. Si le concept est simple en apparence, il existe en gros trois types d'implémentations possibles. La plus simple consiste tout simplement à placer deux « die » sur le package. C'est la solution la moins élégante, mais c'est surtout la plus simple à produire : pas besoin de changer les lignes de production, on peut construire des processeurs dual core à partir des wafers utilisés pour les processeurs mono core. Certains vont même



jusqu'à dire que le « double die » n'est pas un vrai « dual core » car rien ne relie directement nos deux processeurs. Ils disposent chacun de leurs propres caches et vont se battre l'un et l'autre pour utiliser chacun leur tour les ressources du système. Deuxième solution, placer deux core sur un même die. En pratique, seule la découpe du wafer change : ils sont découpés par bloc de deux. De quoi faire monter le taux de rejet. On peut cependant recycler les chutes en processeurs mono core classiques (ou en porte-clefs). La troisième solution est la plus complexe : développer de nouveaux wafers sur lesquels on va graver deux cores reliés l'un à l'autre. Cela leur permet par exemple de communiquer ensemble plus rapidement. C'est techniquement ce qui se fait de plus avancé, l'inconvénient venant de la production des wafers : contrairement à la deuxième méthode, le recyclage en processeur mono core devient très complexe (bien qu'il ne soit pas impossible).

Coming out

Lors de l'IDF en septembre dernier, Intel s'était fait épingle pour avoir utilisé un processeur « double die » (la méthode 1 pour ceux qui ne suivent pas) dans sa démonstration. Un processeur hybride issu des laboratoires qui ne reflétait pas réellement le « Smithfield » qu'Intel lance aujourd'hui sur le marché et qui utilise la deuxième méthode présentée précédemment. Anecdote à l'époque, on peut cependant se demander si cela n'a pas pesé sur la stratégie du numéro 1 du processeur.

WD Western Digital

disques durs IDE 7200T

80 Go 7200T 2 Mo	55,00 € TTC	160 Go 7200T 8 Mo	75,00 € TTC
200 Go 7200T 8 Mo	95,00 € TTC	250 Go 7200T 8 Mo	139,00 € TTC

Microsoft Hardware

Wireless Optical Desktop Elite

33,00 € TTC

67,00 € TTC

115,00 € TTC

Optical Desktop Elite for Bluetooth

Achat -20% du 1^{er} avril au 30 juin Microsoft

Carte graphique

Nvidia GeForce 6800 GT
256 Mo DDR III AGP8x
VGA - TV - DVI

369€

Mémoire

Mémoire 512 Mo DDR
DDR PC-3200 400 Mhz

39€

Graveur DVD

LITEON
Graveur Lite On SOHW 1673S
DVD +/-R 16x multiformat
double couche

49€

Lecteur MP3

Lecteur MP3 256 Mo FM
MP3, WMA, tuner FM

39€

Lecteur MP3

Creative Zen Micro
5 Go (10 coloris au choix)

199€

Les prix évoluent au cours du mois. Contactez nous pour connaître les derniers tarifs.
Si le matériel que vous recherchez ne figure pas dans cette liste, n'hésitez pas à nous contacter.
Choisissez vos composants et composez vous même votre unité centrale selon vos besoins et vos envies...

Processeurs

Processeurs AMD

Sempron 2200+	45,00 €
Sempron 2300+	49,00 €
Sempron 2400+	59,00 €
Sempron 2500+	69,00 €
Sempron 2600+	79,00 €
Sempron 2800+	89,00 €
Sempron 3000+	99,00 €
Sempron 3100+	109,00 €
Athlon XP 3000+	99,00 €
Athlon XP 3200+	125,00 €
Athlon XP 3300+	139,00 €
Athlon 64 2800+	119,00 €
Athlon 64 3000+	129,00 €
Athlon 64 3200+	179,00 €
Athlon 64 3400+	215,00 €
Athlon 64 3500+	268,00 €
Athlon 64 3700+	335,00 €
Athlon 64 3800+	379,00 €
Athlon 64 4000+	576,00 €
Athlon FX 55	985,00 €

Processeurs Intel Pentium 4 C/E

Pentium 4E 3,00 Ghz	188,00 €
Pentium 4E 3,20 Ghz	199,00 €
Pentium 4 530J 3,00 Ghz	169,00 €
Pentium 4 540J 3,20 Ghz	208,00 €
Pentium 4 550J 3,40 Ghz	258,00 €
Pentium 4 560J 3,60 Ghz	379,00 €
Pentium 4 570J 3,80 Ghz	635,00 €
Pentium 4 580 3,00 Ghz 64 bits	228,00 €
Pentium 4 580 3,20 Ghz 64 bits	288,00 €
Pentium 4 580 3,40 Ghz 64 bits	378,00 €
Pentium 4 580 3,60 Ghz 64 bits	578,00 €

Celeron, contactez nous.

Cartes Mères

Pentium 4

Asus P5GD1 (PCI-E)	118,00 €
Asus P5GDC Pro (PCI-E)	125,00 €
Asus P5GDC Deluxe (PCI-E)	155,00 €
Asus P5GD2 Deluxe (PCI-E)	185,00 €
Asus P5GD2 Premium (PCI-E)	205,00 €
Asus P5AD2 Deluxe (PCI-E)	218,00 €
Asus P5AD2 Premium (PCI-E)	238,00 €
Asus P5P800	88,00 €
Asus P5P800S	75,00 €
Asrock P4 Combo	85,00 €
Asus P4P800S-X	65,00 €
Asus P4P800-E Deluxe	108,00 €
Asus P4C800-E Deluxe	188,00 €

Duron / Athlon XP / Athlon 64

Asrock KT74A+	35,00 €
Asrock K7S41GX	39,00 €
Asus A7V8X-X	45,00 €
Asus A7N8X-E Deluxe	85,00 €
Asrock K8 Combo Z	58,00 €
Asus K8N	75,00 €
Asus K8N-E Deluxe	99,00 €
Asus A8N-E (PCI-E)	125,00 €
Asus A8N SLI (PCI-E)	145,00 €
Asus A8N SLI Deluxe (PCI-E)	185,00 €
Module WiFi Asus	18,00 €

Autres cartes mères, autres marques, contactez nous.
Asrock, Biostar, Gigabyte, MSI

Optique

Floppy 3 1/4 1,44 Mo	8,00 €
CD-ROM LG 52x	15,00 €
Lecteur DVD LG 18x/52x	25,00 €
Plexator PX-130A 18x/52x	35,00 €
Plexator CD LG 52x/32x/52x	25,00 €
Graveur Plexator PX-W5224TA	55,00 €

Graveurs multiformats double couche

LG 4168B +/- 16x	55,00 €
Lite On SOHW 1673S +/- 18x	48,00 €
Pioneer DVR-1090 +/- 18x	85,00 €
Plexator PX716A +/- 18x	115,00 €
Graveur DVD externe 18x	99,00 €
Logiciel Nero 8.0 oem	7,00 €

Autres marques ou modèles, contactez nous

Boîtiers/Barebones

Boîtier ATX 400W	35,00 €
Zorro 460W	49,00 €
Advance X Blade 460W	78,00 €
Cooler Master Centurion 5	59,00 €
Cooler Master Cavalier	115,00 €
Cooler Master Wave Master	138,00 €
Cooler Master Stacker	169,00 €
Antec PlusView 1000AMG	75,00 €
Antec Super Lanbox	99,00 €
Antec Sonata noir 380W	118,00 €
Antec P180	59,00 €
Sunbeam Samursei	125,00 €
Sunbeam Transformer (néon)	99,00 €
Alimentation Hiper 350W	35,00 €
Alimentation Hiper 425W	59,00 €
Alimentation Hiper Type R 480W	85,00 €

Autres modèles, contactez nous. Heden, Xpols

Claviers / souris

Trust

Souris Trust 2 boutons + molette	4,85 €
Clavier Trust 105 touches	5,85 €

Logitech

Souris MX310 Optical	35,00 €
Souris MX510 Optical	38,00 €
Souris MX1000 Laser	65,00 €
Souris MX900 Bluetooth	85,00 €
Souris Click Optical Mouse	25,00 €
Souris Cordless Click Optical	35,00 €
Souris Cordless Optical rechargeable	48,00 €
Clavier Internet Keyboard	15,00 €
Clavier Media Keyboard	28,00 €

Ensembles clavier sans fil + souris :

Cordless Desktop oem	29,00 €
Cordless Desktop LX 300 noir	55,00 €
Cordless Desktop LX 500 / 501	75,00 €
Cordless Desktop LX 700	89,00 €
Cordless Desktop Mx 3100	119,00 €
Logitech Dinovo Media Desktop 2.0	215,00 €
MS Basic Wireless Optical	39,00 €
MS Wireless Optical Desktop Elite	78,00 €
MS Optical Desktop Elite for Bluetooth	138,00 €

Clé USB / MP3

Clé USB 2.0 128 Mo	14,99 €
Clé USB 2.0 256 Mo	29,00 €
Clé USB 2.0 512 Mo	48,00 €
Clé USB 2.0 1 Go	89,00 €
Lecteur MP3 128 Mo FM	35,00 €
Lecteur MP3 256 Mo FM	45,00 €
Lecteur MP3 512 Mo FM	85,00 €
Creative Muvo Tx 128 Mo	58,00 €
Creative Muvo Tx 256 Mo	75,00 €
Creative Muvo Tx 512 Mo	109,00 €

Clé USB

Pendrive 128 Mo USB 2.0

14,99€

Processeur

AMD Athlon 64 3200+
version boîte - socket 754

179€

Haut parleurs

Altec Lansing VS 2121
2.1 caisson + 2 haut parleurs

39€

Disques Durs

Hitachi, Maxtor, Seagate, Western Digital

40 Go 7200T 2 Mo	45,00 €
80 Go 7200T 2 Mo	55,00 €
120 Go 7200T 2 Mo	69,00 €
80 Go 7200T 8 Mo	89,00 €
120 Go 7200T 8 Mo	95,00 €
200 Go 7200T 8 Mo	138,00 €
250 Go 7200T 8 Mo	178,00 €
300 Go 7200T 16 Mo	338,00 €
400 Go 7200T 16 Mo	59,00 €
80 Go SATA 7200T 8 Mo	78,00 €
120 Go SATA 7200T 8 Mo	79,00 €
160 Go SATA 7200T 8 Mo	78,00 €
200 Go SATA 7200T 8 Mo	99,00 €
250 Go SATA 7200T 8 Mo	149,00 €
300 Go SATA 7200T 16 Mo	199,00 €
400 Go SATA 7200T 16 Mo	339,00 €
Raptor 38 Go SATA 10000T	109,00 €
Raptor 74 Go SATA 10000T	185,00 €

Disques durs externe USB2.0 :

Maxtor One Touch 80 Go	125,00 €
Maxtor One Touch 120 Go	145,00 €
WD Essential 120 Go	115,00 €
WD Essential 160 Go	138,00 €

Disques durs externe USB2.0 & IEEE1394

Maxtor One Touch 160 Go	178,00 €
Maxtor One Touch II 200 Go	218,00 €
Maxtor One Touch II 250 Go	248,00 €
Maxtor One Touch II 300 Go	298,00 €
WD Dual Option 180 Go	179,00 €
WD Dual Option 250 Go	235,00 €
WD Media Center 160 Go	188,00 €
WD Media Center 250 Go	238,00 €

Cartes Graphiques

Alabron, Asus, Connect 3D, Gigabyte, Leadtek, MSI, Power Color, Sapphire, XFX

ATI Radeon AGP8x DDR + TV out

Radeon 7000 64 Mo	35,00 €
Radeon 8250 128 Mo	38,00 €
Radeon 9550 256 Mo	88,00 €
Radeon 9600 Pro Ez 256 Mo	105,00 €
Radeon 9800 XT 256 Mo	145,00 €
Radeon X800 XL 256 Mo	339,00 €
Radeon X800 Pro 256 Mo	399,00 €
Radeon X800 XT 256 Mo	478,00 €

ATI Radeon PCI Express DDR + TV out

Radeon X300SE 128 Mo	88,00 €
Radeon X800 Pro 256 Mo	99,00 €
Radeon X700 Pro 128 Mo	175,00 €
Radeon X700 Pro 256 Mo	205,00 €
Radeon X800 256 Mo	275,00 €
Radeon X800 XL 256 Mo	299,00 €
Radeon X800 Pro 256 Mo	409,00 €
Radeon X850 XT 256 Mo vivo	485,00 €

Nvidia GeForce AGP8x DDR + TV out

FX 5200 128 Mo	45,00 €
FX 5200 128 Mo	55,00 €
FX 5500 256 Mo	69,00 €
GeForce 8200 A 256 Mo	85,00 €
GeForce 6800 256 Mo	129,00 €
GeForce 6800 GT 128 Mo	178,00 €
GeForce 6800 GT 256 Mo	235,00 €
GeForce 6800 128 Mo	275,00 €
GeForce 6800 Ultra 256 Mo	368,00 €

Nvidia GeForce PCI Express DDR + TV out

GeForce PCX 8200 Turbo Cache	59,00 €
GeForce PCX 8200 128 Mo	85,00 €
GeForce PCX 6200 256 Mo	105,00 €
GeForce PCX 6200 128 Mo	115,00 €
GeForce PCX 6800 256 Mo	125,00 €
GeForce PCX 6800 GT 128 Mo	175,00 €
GeForce PCX 6800 GT 256 Mo	268,00 €
GeForce PCX 6800 128 Mo	279,00 €
GeForce PCX 6800 256 Mo	299,00 €
GeForce PCX 6800 GT 256 Mo	378,00 €
GeForce PCX 6800 Ultra 256 Mo	549,00 €

Moniteurs

Cathodique CRT

Moniteur 17 pouces	99,99 €
Moniteur 17 pouces Flat 0770	118,00 €
Moniteur 18 pouces	158,00 €
Moniteur 19 pouces Flat 0995	178,00 €

TFT LCD

TFT 17" divers 18 ms	218,00 €
Hyundai L725 17" 8 ms	259,00 €
Hyundai L720 17" 8 ms DVI	285,00 €
Hyundai O17+ 17" 12 ms + HP	358,00 €
TFT 19 pouces 18 ms	289,00 €
Hyundai L900+ 19" 8 ms DVI	438,00 €
LG 1730SGNT 17" LCD 12 ms	269,00 €
LG 1720B 17" LCD 12 ms	299,00 €
LG 1815S 19" LCD 12 ms	359,00 €

Autres produits, contactez nous : Acer, Benlian, Iiyama, Philips, Samsung, Sony...

Cartes son

SB Live 24 bits	29,00 €
SB Audigy La	88,00 €
SB Audigy 2 Zs	95,00 €
SB Audigy 2 Zs Platinum	188,00 €

M-Audio et Terratec, contactez nous.

Hauts Parleurs

Creative

SBS 240 2.1	15,00 €
SBS 350 2.1	29,00 €
Inspire 2.1 T2000	39,00 €
I-Trigue 2.1 2200	59,00 €
I-Trigue 2.1 3200	89,00 €
I-Trigue 2.1 L3400	85,00 €
I-Trigue 2.1 L3600	115,00 €
Inspire 5.1 P5800	89,00 €
Inspire 5.1 T5900	85,00 €
I-Trigue 5.1 S500	169,00 €
Inspire 7.1 T7900	125,00 €
Inspire 7.1 TD7700	278,00 €
Decodeur DTS-100 7.1	139,00 €

Altec Lansing

Altec Lansing VS2120 2.0	29,00 €
Altec Lansing VS2121 2.1	39,00 €
Altec Lansing VS3121 2.1	55,00 €
Altec Lansing VS4121 2.1	69,00 €
Altec Lansing 2100 2.1	79,00 €
Altec Lansing CS21 2.1	125,00 €
Altec Lansing Mx 5021 THX 2.1	159,00 €
Altec Lansing FX 6021 2.1	229,00 €
Altec Lansing S13151 5.1	88,00 €
Altec Lansing 5100 5.1	138,00 €

Autres produits, contactez nous.

Imprimantes / Scanners

Imprimantes :

Canon Pixma IP 1500	55,00 €
Canon Pixma IP 2000	85,00 €
Canon Pixma IP 3000	115,00 €
Canon Pixma IP 4000	145,00 €
Canon Pixma IP 5000	185,00 €
Canon Pixma IP 6000D	199,00 €
Canon Pixma IP 8500	385,00 €
Canon Pixma IP 8500	478,00 €
Epson Stylus Color C46	55,00 €
Epson Stylus Color C88 Photo	78,00 €
Epson Stylus Color C88	88,00 €
Epson Stylus Photo R200	125,00 €
Epson Stylus Photo R300ME	199,00 €
Epson Picture Mate	199,00 €

Multifonctions :

Canon Pixma MP-110	119,00 €
Canon Pixma MP-130	145,00 €
Canon Pixma MP-750 Photo	275,00 €
Epson Stylus CX-3650	109,00 €
Epson Stylus Photo RX425	178,00 €
Epson Stylus CX-6600	199,00 €
Hewlett Packard PSC1215	99,00 €
Hewlett Packard PSC1350	129,00 €
Hewlett Packard PSC1810	149,00 €

Scanners :

Canon Lide 20	55,00 €
Canon Lide 35	88,00 €
Canon CanoScan 3000EX	65,00 €
Canon CanoScan 4200F	119,00 €
Canon CanoScan 5200F	138,00 €

Autres modèles, contactez nous.

Lecteur de salon DVD

Cibox CB4352	48,00 €
Altec Lansing VS2121 2.1	55,00 €

Autres produits, contactez nous.

Logiciels (vendu uniquement avec PC)

Windows XP Home	89,00 €
Windows XP Pro	139,00 €
Office XP Basic 2003	68,00 €
Office XP FME 2003	188,00 €
Office XP Pro 2003	249,00 €
Office XP Pro 2003	349,00 €

Disque dur

Western Digital Raptor 74 Go
Serial ATA 150 - 10 000 tours

185€

Ensemble clavier souris sans fil

Logitech
Cordless Desktop oem
clavier sans fil + souris optique sans fil

29€

Mémoires

128 / 256 Mo SDRAM PC133	18,00 / 35,00 €
512 Mo SDRAM PC133	55,00 €
256 Mo DDR PC-3200	29,00 €
512 Mo DDR PC-3200	39,00 €
1024 Mo DDR PC-3200	118,00 €
256 Mo DDR2 PC-4200 533 Mhz	29,00 €
512 Mo DDR2 PC-4200 533 Mhz	49,00 €
1024 Mo DDR2 PC-4200 533 Mhz	139,00 €

Samsung - Kingston PC-3200 400 Mhz :

256 Mo / 512 Mo	35,00 / 55,00 €
512 Mo DDR2 PC-4200 533 Mhz	85,00 €

Corsair DDR PC-3200 400 Mhz :

Value Select 512 Mo	78,00 €
CMX512-3200XL 512 Mo	129,00 €
TWIX1024-3200XL 2 x 512 Mo	248,00 €

Autres marques ou modèles, contactez nous.

Acquisition

ADS Tech Instant TV	35,00 €
Pinnacle PC TV Rave	48,00 €
Pinnacle PC TV Stereo / Live	59,00 / 69,00 €
Pinnacle PC TV Sat	99,00 €
Pinnacle Media Center 200i (TNT)	99,00 €
Pinnacle Studio AV/DV Deluxe	175,00 €
Pinnacle Movie Box USB V9	149,00 €

Autres produits contactez nous.

Informations, devis, commandes...

Tél.: 01 48 84 79 13

Fax: 01 48 92 35 88

e-mail: zanax@wanadoo.fr

Horaires :
Mardi à Samedi
10h30-19h
sans interruption

Vente en boutique - VPC
Livraison partout en France

Zanax Multimedia

27, avenue René Panhard
94 320 Thiais

Revendeurs, contactez nous.
zanax.revendeurs@wanadoo.fr

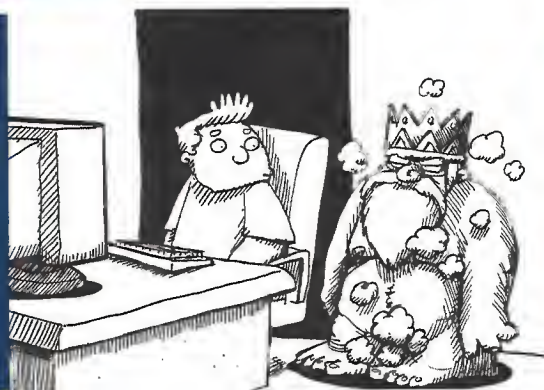
En revanche, le Presler, successeur du Smithfield, utilisera bizarrement la méthode décrite du double die. On précise chez Intel que ce choix permettra surtout de maximiser le nombre de processeurs produits, étant donné que ce Presler sera gravé en 0,065 micron...

230 millions

C'est le nombre de transistors qui composent le Pentium D d'Intel. Il utilise pour ses deux cores le fameux Prescott que vous commencez à bien connaître. Chacun est équipé d'un méga de cache de niveau 2 et communique avec le chipset de la carte mère en se partageant le bus unique qui les y relie. Intel utilise un bus cadencé à 800 MHz, ce qui est assez surprenant. On aurait espéré l'utilisation d'un bus 1066 MHz comme sur les Pentium 4 Extreme Edition. Les fréquences sont assez conservatrices avec trois modèles qui s'étalent entre 2,8 et 3,2 GHz. Le Pentium EE, version haut de gamme du Pentium D, ne diffère que par le support de l'HyperThreading, avec pour résultat quatre processeurs virtuels pour le système d'exploitation. Comme nous allons le voir cependant, ce n'est pas forcément un cadeau.

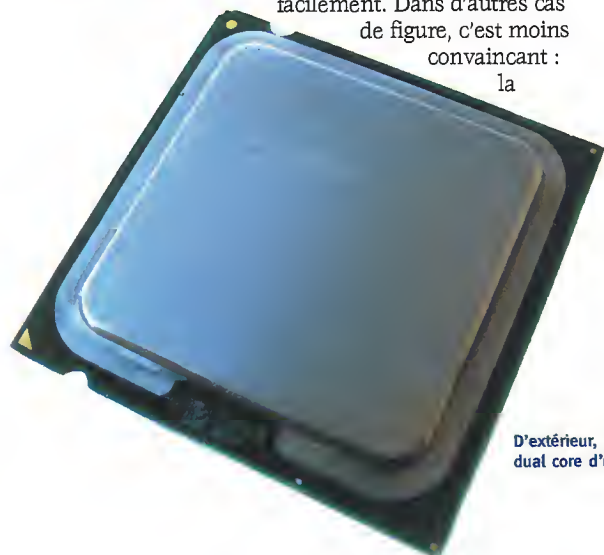
Douleurs logicielles

Est-ce que multiplier le nombre de processeurs permet de doubler d'un coup les performances de sa machine ? Pas vraiment. Pour que cela marche, il faut que les

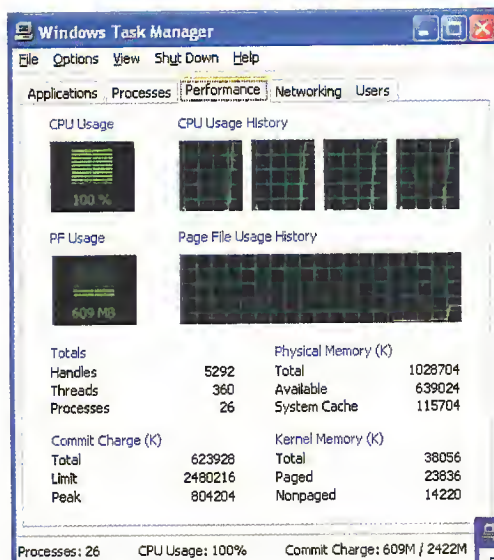


applications soient multi-threadées, c'est-à-dire qu'elles découpent leur traitement en plusieurs morceaux qui vont être répartis entre les processeurs par le système d'exploitation. Un des buts de l'introduction de l'HyperThreading sur les Pentium 4C était d'inciter les développeurs à multi-threader leurs applications. Le problème est que tous les calculs ne se découpent pas forcément aussi facilement. Il y a les cas d'école comme le calcul d'images 3D ou l'encodage vidéo.

Les algorithmes utilisés peuvent être parallélisés facilement. Dans d'autres cas de figure, c'est moins convaincant : la

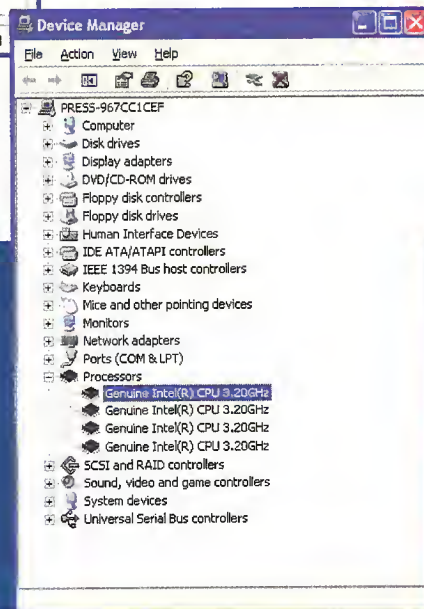


D'extérieur, rien ne distingue un processeur dual core d'un processeur classique.



Quatre processeurs d'un coup dans le gestionnaire de tâches, on se sent puissant !

Avec le Pentium EE, Windows détecte quatre processeurs identiques. C'est bien là le problème.



Les deux cores du Smithfield sont regroupés sur le même « die ».

compression de fichiers, par exemple, se trouve limitée par la rapidité des accès disques. C'est une des leçons à retenir sur le dual core : si l'on multiplie le nombre de processeurs, le reste du système ne bouge pas. Dans certains types d'applications, les développeurs ne savent tout simplement pas comment s'y prendre pour paralléliser leurs calculs. C'est malheureusement le cas des jeux : la quasi-totalité des titres actuels ne savent pas profiter des bienfaits du dual core. Les développeurs sont habitués à créer leurs jeux de manière monolithique. À leur décharge, les techniques et l'expérience

manquent dans le domaine. Une fatalité ? À court terme, le résultat est forcément sévère et on le voit dans les benches : les gains sont rares pour ne pas dire inexistantes. Cependant les programmeurs de jeux vont être forcés de se mettre à la page car Intel et AMD vont être aidés par les nouvelles générations de consoles. La Xbox 2 et la nouvelle Playstation utiliseront des processeurs multicores. Pas le choix, pour tirer le meilleur de ces architectures, les programmeurs devront être créatifs.

Pentium Extrême Deception

La version Extreme Edition du Pentium D est surprenante. Elle arrive dans certains cas à être moins efficace qu'un Pentium D à fréquence égale. On le voit par exemple sous PC Mark et dans notre bench fait maison « CryptoGlop » (si si, ce nom signifie quelque chose).



peps00.com

VOS DVD et CD pas chers en un clic !

CD-R 80 CHOICE

GRADE AAA - Vitesse 52X
Livré par 100 pièces - Soit 17 le lot

0,17 €
l'unité



DVD+R ARITA

Vitesse 4X
Livré par 50 pièces - Soit 12,50 le lot

0,25 €
l'unité



DVD-/+R VERBATIM

Vitesse 16X
Livré par 25 pièces - Soit 19,75 le lot

0,79 €
l'unité



www.peps00.com



peps00.com

Nos produits

Mon compte

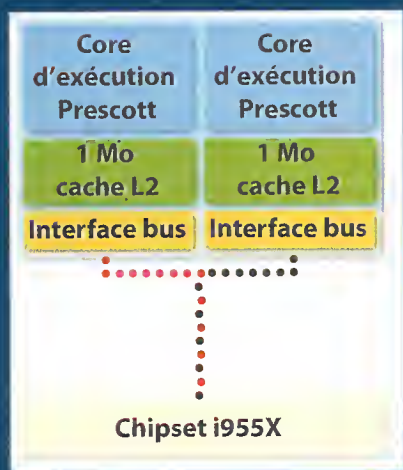
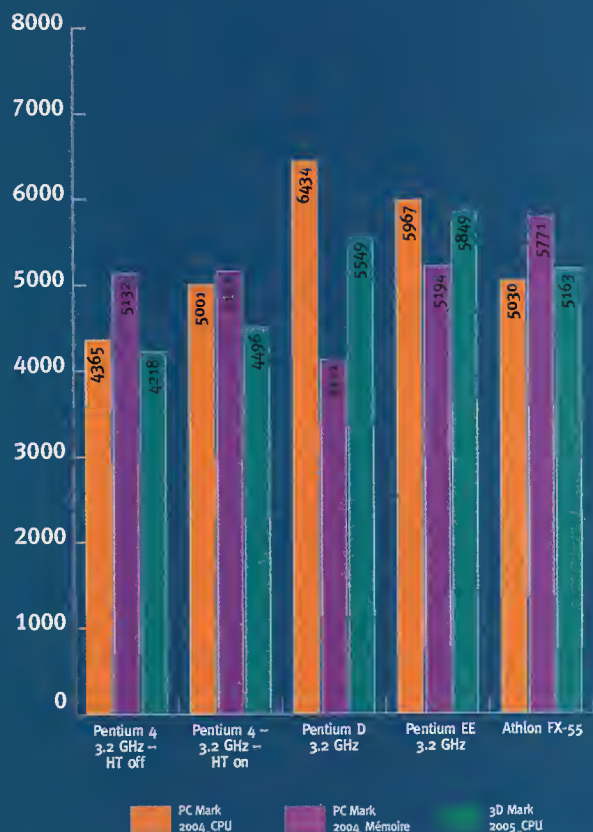
Infos

Caisse

Pour toutes commandes fax 00 352 265 30 651 ou • Adresse : 68, rue Mülhenweg - L-2155 Luxembourg

INFOLINE : Tél. 00 352 266 49 759 - e-mail : service@peps00.com

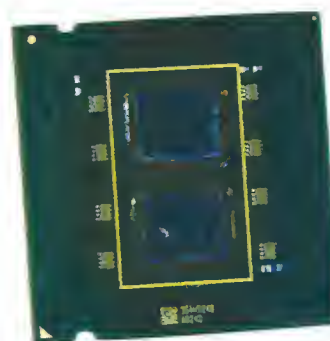
Tests synthétiques



L'architecture du Pentium D oblige les processeurs à partager le même bus pour accéder au chipset.

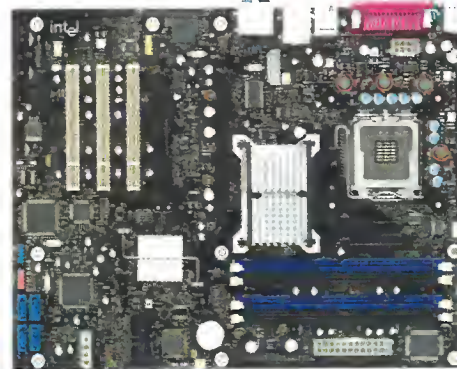
Vache à lait

Comme d'habitude chez Intel, l'arrivée d'un nouveau processeur nécessite l'utilisation d'une nouvelle carte mère. Le socket ne change pas, c'est toujours le surprenant modèle 775 qui officie. C'est le chipset qui change avec l'i955X. Outre le support « officiel » du dual core, on trouve la gestion de la mémoire DDR2 à 667 MHz (ce qui nous fait encore plus regretter le choix du bus système à 800 MHz) et deux nouveautés pour les disques durs : le RAID 5 et le Serial ATA II. La carte mère fournie par Intel est équipée de deux ports PCI Express 16x pour préparer l'arrivée du SLI et de l'AMR, les technologies bi-GPU de nVidia et d'ATI. Ce second port n'était cependant pas entièrement câblé sur cette carte mère bêta, nous attendrons de voir ce qu'Intel compte en faire.



Le successeur du Pentium D va à l'encontre de la logique en revenant à une solution à deux die séparés.


L'HyperThreading est à double tranchant : il ajoute deux processeurs virtuels aux deux cores existants. Pour obtenir les meilleures performances, il faudrait, dans le cas où deux threads sont exécutés, qu'ils soient répartis chacun sur l'un des cores. Ce n'est pas toujours le cas, la faute... au système d'exploitation. Pour Windows, les quatre processeurs sont identiques et il va répartir les tâches au hasard, avec plus ou moins de succès. Il peut également, c'est assez étonnant, déplacer une tâche d'un processeur à l'autre. Autant dire que cela ne fait pas les affaires du Pentium EE. Pour arranger la



situation, il faudrait que Microsoft revienne l'ordonnanceur (la partie software chargée de répartir les tâches justement) de son OS. Cela n'arrivera, au mieux, qu'avec la prochaine version de Windows baptisée Longhorn. Dommage pour un processeur qu'Intel propose aux environs de 1000 euros...

J'achète ! Au-delà des chiffres se trouve une donnée particulièrement difficile à quantifier : la réactivité du système. Lorsque vous utilisez en simultané plusieurs applications

particulièrement gourmandes, il arrive qu'une tâche empiète sur les autres et ralentisse tout le système. Avec le Pentium D, ce genre de situation diminue et on a l'impression de ne quasiment jamais perdre le contrôle de sa machine. Ce confort justifie-t-il pour autant de dépenser 600 euros pour un Pentium D ne fonctionnant qu'à 3.2 GHz ? Si votre activité principale est le jeu, la réponse est non. Un processeur monocore d'Intel ou d'AMD cadencé plus rapidement vous donnera de meilleures performances. C'est d'autant plus dommage que la faute n'incombe pas à Intel mais aux développeurs de jeux. L'arrivée des Pentium D aujourd'hui, des Athlon 64 X2 le mois prochain et des nouvelles générations de consoles fortement parallèles devrait rapidement changer la donne. En attendant, le Pentium D restera un tour de force technique amplement sous-utilisé.



**Ne cherchez pas plus loin !
La solution à tous vos problèmes
se trouve sur...**

3615 joystick

Astuces & solutions de jeux vidéo PC

un simple coup de fil pour avancer...

0 892 687 500

0,34€/min

top HARD

Allez, revenez à la raison, il est trop tard pour commencer cette cure amaigrissante qui vous promettait un ventre plat et des abdos en béton pour draguer sur la plage. Alors, à défaut, vous pouvez vous rabattre sur les revendeurs informatiques. Avec un peu de chance, vous tomberez sur une charmante et plantureuse stagiaire qui ne demande qu'à découvrir le monde incroyable des broches et des sockets. Et qui sait, peut-être raconterez-vous à vos petits enfants votre première baiser à l'ombre d'une clef USB... Oui, je sais, je suis un grand romantique.

C. WIZ

Le processeur

On se passera des sulfureux dual-core et leurs vapeurs qui risqueraient de ne pas passer l'été pour se recentrer sur des processeurs plus classiques. Des valeurs sûres qui ne changent pas trop au fil des mois puisque AMD est toujours en tête dans le cœur des joueurs. Les Pentium 4 64 bits restent une alternative viable pour les amoureux de ces hommes en bleu qu'on voit sautiller dans tous les sens à la télévision.

Config 1 : AMD Athlon 64 3000+ (1,8 GHz/Socket 939), 140 euros TTC environ.

Config 2 : AMD Athlon 64 3200+ (2,0 GHz/Socket 939) 180 euros TTC environ, ou Intel P4 630 (3,0 GHz/Socket 775), 230 euros TTC environ.

Config 3 : AMD Athlon 64 3500+ (2,2 GHz/socket 939), 240 euros TTC environ, ou Intel P4 640 GHz (3,2 GHz/Socket 775), 290 euros TTC environ.

La RAM

Après une chute « niagaresque », le prix de la Ram commence enfin à se stabiliser. Le giga de DDR de marque reste toujours sous la barre de 100 euros. Difficile à ce prix de passer à la DDR2, toujours deux fois plus chère pour un gain de performance que la décence m'empêche d'évoquer. Alors on investit et plus vite que ça !

Configs 1, 2 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 256 Mo), environ 50 euros TTC.

Config 3 : Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 90 euros TTC.

La carte mère

En attendant de voir les premières apparitions de cartes mère nForce 4 Intel, les futurs possesseurs de Pentium 4 garderont la sûreté en choisissant un chipset de la même marque. Autant rester dans la logique. Pour les futurs possesseurs d'Athlon 64, nVidia garde l'avantage pour la disponibilité alors que VIA propose timidement une alternative dont les prestations sont tout sauf mauvaises. L'avantage du Taisanais restant le prix de ses cartes, un bon 30 % inférieur à celles de l'Américain.

Config 1 : MSI K8N Neo4 Platinum (nForce 4 Ultra/Socket 939), environ 140 euros TTC.

Config 2 : MSI K8N Neo4 Platinum (nForce 4 Ultra/Socket 939), environ 140 euros TTC ou Asus P5GD1 (Intel i915P/Socket 775), environ 120 euros TTC.

Config 3 : Asus P5GD1 (Intel i915P/Socket 775), environ 120 euros TTC, ou ASUS A8N-SLI Deluxe (nForce 4 SLI/Socket 939), environ 160 euros TTC.

Le disque dur

J'entends dire, ici ou là, qu'un mouvement de protection des disques durs IDE serait en marche. J'aurai dû m'en douter, j'imagine d'ailleurs que les meneurs du mouvement sont les mêmes qui vantent les mérites du CD-Rom devant l'éternel. Par contre, pour le nom vous auriez pu trouver un peu mieux que le « Clide » (Comité de Libération de l'IDE), ça vous aurait évité quelques vanes...

Config 1 : 120 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 70 euros TTC.

Config 2 : 160 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 80 euros TTC.

Config 3 : 250 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 16 Mo), environ 150 euros TTC.

Le routeur WiFi

L'avenir sera sans fil ou ne sera pas ! Que ce soit dit, le routeur WiFi devient un élément indispensable dans nos vies de possesseurs de multiples machines et autres consoles, portables ou non. Linksys garde ma préférence pour ses firmwares un brin mieux ciselés que ses concurrents, en attendant peut-être le grand retour de Zykel qui s'était un peu éloigné ces dernières années.

- Linksys WRT54G (routeur Cable/ADSL, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.

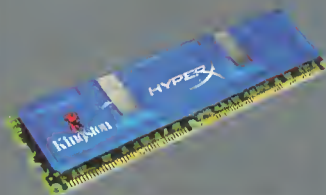
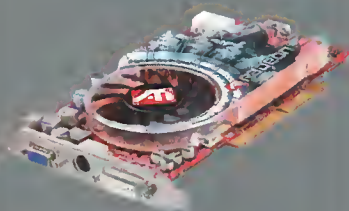
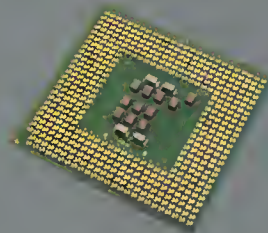
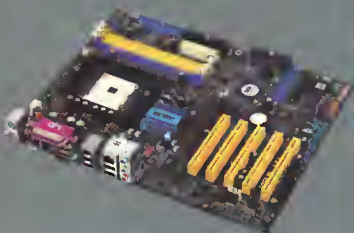
- Linksys WAG54G (modem routeur ADSL, WiFi 802.11g) : environ 100 euros.

Le lecteur/graveur de DVD

Alors que Sony et Toshiba font semblant de se mettre d'accord sur le format unique qui succèdera peut-être un jour à notre vénérable DVD, certaines personnes dont je tairais les noms continuent à acheter des lecteurs de CD-Rom. On va faire simple, si avant la fin de l'été vous n'êtes pas passé au lecteur de DVD, je publierai ici même vos noms et adresses. Et même que l'on vous jettera des GeForce 2 MX dans la rue. Vous verrez, bien lancées, ça fait beaucoup plus mal qu'une tomate...

Config 1 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 30 euros TTC.

Configs 2, 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X Nec ND-3520, environ 60 euros TTC.



La carte vidéo

Heureusement pour nous, ATI et nVidia n'en sont pas encore aux spots télévisés. Je n'ose imaginer les publicités comparatives à coup de caméléon-escargot et de caribou retardés auxquelles on aurait droit. Espérons qu'ils n'en arriveront jamais là. Vous me reprendrez en attendant une bonne dose du jus de PCI Express. C'est un peu indigeste, mais sa DLC (Date Limite de Consommation, incultes !) est bien supérieure à celle du jus d'AGP qui commence sérieusement à fermenter.

Config 1 : ATI Radeon X600 Pro 128 Mo (PCI Express), environ 110 euros TTC.

Config 2 : ATI Radeon X700 Pro 128 Mo (PCI Express), environ 180 euros TTC, nVidia GeForce 6600 GT (PCI Express) 128 Mo, environ 200 euros TTC.

Config 3 : ATI Radeon X800 XL 256 Mo (PCI Express), environ 300 euros, nVidia GeForce 6800 GT (PCI Express) 256 Mo, environ 400 euros TTC.

La carte son

Quand on pense qu'il y a encore quelques années de cela, le marché de la carte son était florissant et plein d'innovations... Il fait aujourd'hui grise mine et il faut bien du courage pour s'y intéresser. D'ailleurs, je te rends hommage, lecteur. Oui, toi, le courageux qui lit ce paragraphe dédié à la morosité du monde des cartes à bruits. Je te souhaite une longue vie pleine de bonheur, de prospérité et... d'écrans LCD 30 pouces. On ne se refait pas.

Configs 1, 2 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.

Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC/SoundBlaster Audigy2 ZS, environ 90 euros TTC.

Le moniteur

Côté écrans, le VP191b semble bien être le moniteur LCD qui réussit à convaincre les plus pointilleux des joueurs de FPS. Avec une électronique largement au devant de la concurrence, l'écran de Viewsonic reste unique en son genre. 17 pouces hier, aujourd'hui 19, on se prend à rêver de ce qu'ils nous proposeront demain.

Coonfig 1 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 93S8, environ 260 euros TTC.

Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou 17 pouces LCD Viewsonic VP171b (8 ms), environ 330 euros TTC.

Config 3 : 19 pouces LCD Viewsonic VP191b (version 8 ms), environ 520 euros TTC, ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230S8, environ 600 euros TTC.

Le mini-PC

Il y a dans la vie des petits plaisirs que l'on hésite à s'offrir. Comme un mini-PC. Malgré son format de poche, il est tout aussi capable que ses grands frères les boîtiers tours. Alors vous aussi donnez la chance aux jeunes et adoptez un mini-PC ! Ça ne changera peut-être pas votre vie, mais vous aurez au fond du cœur ce petit sentiment indescriptible. C'est bon la honte.

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GT/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3) : environ 310 euros TTC.

- Biostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478) : environ 220 euros TTC.

- Soltek EQ3901 (nVidia nForce 3 250/Socket 939) : environ 320 euros TTC.



ET POKE ET PEEK

Un Joystick aux couleurs américaines pour cette édition de juin 1995 et pour cause : l'E3 ouvrait ses portes pour la première fois. L'Electronic Entertainment Expo allait devenir en 10 ans le rendez-vous incontournable de notre industrie. C'est même tellement grand que j'ai mal aux pieds rien que de penser que dans une semaine, on remet ça.

Dès sa première édition à Los Angeles, l'E3 avait fait les chases en grand. Jamais on n'avait vu autant d'éditeurs de jeux vidéo réunis sous un même (énorme) toit. Dans un récapitulatif de 22 pages, Seb met l'eau à la bouche de milliers de lecteurs en annonçant les dizaines de titres qu'il avait pu apercevoir. Sans parler du fait que c'était aussi l'époque des sorties de la PlayStation, de la Saturn et de celle qu'on appelait encore à l'époque Ultra64. De quoi rendre fou tout bon fan de jeux. L'E3 95 marque aussi le début de la 3D à toutes les sauces et la mort plus au moins définitive des jeux de plate-forme, l'exception qui confirme la règle étant l'annonce de Rayman sur ce Salon. Sans vau infliger un résumé indigeste des titres présentés sur ce show, ça m'amuse toujours autant de voir que des produits pourtant très attendus ont disparu sans laisser de traces. Le préféré de Seb, en page d'intra par exemple : Urban Decay. Il devait être édité par Psygnosis et avait une réalisation très proche d'Ecstatica (et pour cause, c'était les mêmes développeurs). Hap, jamais vu. Calia 2095 chez LucasArts, un shoot à la réalisation médiocre, assez dans l'esprit du futur Killer7 de Capcom sur console. Re-hap, poubelle aussi. À l'époque, LucasArt avait encore une réputation à défendre...

PERDU DE VUE

Après quelques pages sur le futur deuxième cadavre de 3DO (la version M2 de leur console), on tombe sur l'interview de Stéphane Picq, chaman en chef des musiques de Cryo. La dernière fois que je l'ai vu, on a siroté une bière au soleil pour



Duke Nukem 3D

Le titre qui fera oublier (ou presque) Doom : Duke Nukem 3D. Sa suite est « légèrement » attendue au tournant. Depuis 8 ans.

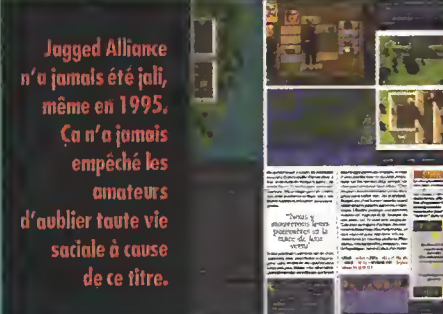
une interview (suivant méticuleusement le même procédé ancestral mis au point par Maulinex pour faire celle de ce numé 61) et il disparu peu de temps après vers Madagascar. Depuis, plus de news, plus de Crya et la dernière mise à jour de son site web date du 14 octobre 1998... Suivent 3 pages sur le hardware et les jeux Mac (vous allez voir que je vais vau faire le coup bientôt, pour rire) et 6 pour apprendre à se servir de ce minitel amélioré qu'on appelle Internet. Marchera jamais ce truc... Ahem... Bref. La rubrique Test ouvre sur



arcade action

Les jeux d'arcade ont l'avenir devant eux, cette catégorie était largement la plus représentée sur le salon.

À noter que les jeux de plates-formes au front de plus en plus rares, une page d'ailleurs n'ayant été tournée, au profit de la 3D à tout va.



Jagged Alliance

n'a jamais été jalé, même en 1995. Ça n'a jamais empêché les amateurs d'oublier toute vie sociale à cause de ce titre.



Joystick

N° 61 JUIN 1995

EXCLUSIF
Reportage chez les créateurs de RISE OF THE TRIAD
Lecture 4 prochains jeux

LES 60
NOUVEAUTÉS VUES
À L'E3, LE PLUS GRAND SALON DU MONDE

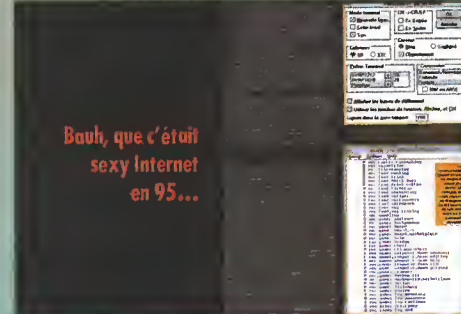
INTERNET
Comment y accéder en évitant les pièges

Lost Eden
La suite du hit de Cryo

Heretic
Les plans complets

Prisoner of Ice (Infogrames), un jeu d'aventure qui décrochera une note de 86 %. Mais c'est Maulinex qui fera vibrer les fans page 82 avec First Encounter (Gametek). Malgré les bugs et les problèmes de gameplay, la fibre Elite est là et permet à ce titre d'atteindre la note de 92 %. Casque Nair offre un 87 % d'intérêt à Deedalus Encounter quelques pages plus loin. Tia Carrere bien numérisée, forcément ça marque... La vraie référence de ce numé 61 est ailleurs, page 108, et s'appelle Jagged Alliance. Déjà mèche à l'époque, son intérêt de 90 % n'est pas valé. Il reste encore des fans, c'est dire. Côté Preview, encore plein de jeux qui ne sortiraient jamais au tamberant rapidement dans l'oubli collectif. Un titre se distingue pourtant du lot : Duke Nukem 3D. Dix ans après, sa suite refait surface et une question me hante : comment 3D Realms paye ses développeurs en produisant aussi peu de jeux ?

CAFÉINE



Bouh

que c'était sexy Internet en 95...



MATERIEL.NET

Pour les passionnés, par des passionnés

- + 0% PUB
- + 0% SPAM
- + 0% POPUP
- + 0% BANNIERES
- + 100% HARDWARE
- + 100% SERVICES



Configuration PC DOMIPLAY



799 €

- > Processeur AMD Athlon™ 64 3000+
- > Carte Mère FoxConn WinFast CK804K8MA
- > 512 Mo de mémoire & disque dur 160 Go SATA
- > Carte graphique nVidia GeForce 6600 GT PCI-E 16x 128 Mo
- > Graveur DVD 16X double couche NEC ND-3520



OFFERTS!



Prix en Baisse

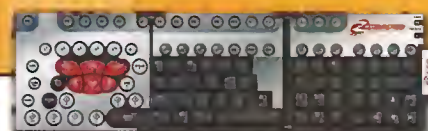


Belinea 10 19 02

Un 19" LCD de qualité à prix plancher !

Dalle au temps de réponse de 16 ms, haut-parleurs et garantie 3 ans sur site.

289 €



Le ZBOARD

Le clavier de jeu ultime !

Voici le premier clavier modulaire dédié aux joueurs ! Constitué d'un socle commun et de plusieurs claviers interchangeables, optimisés pour chaque type de jeu, tels que les FPS, avec des pavés surdimensionnés et des macros pré-enregistrées. L'arme absolue du Gamer !

59,90 €



Guild Wars

Affrontez la planète entière !

Découvrez ce jeu d'action/rôle online orienté vers l'affrontement entre joueurs (PVP) dans un univers Heroic Fantasy !

39,90 €

Configuration PC Domiplay AMD GT



1399 €

- > Processeur AMD Athlon™ 64 3500+ Socket 939
- > Carte graphique nVidia GeForce 6800 GT PCI-E 256 Mo
- > Carte mère Asus A8N-SLI Deluxe nForce 4 SLI
- > 1024 Mo de mémoire & disque dur 200 Go S-ATA
- > Graveur DVD±RW 16x double-couche Nec 3520A
- > Kit enceintes 5.1 Creative Inspire P5800
- > Souris optique Logitech MX 518
- > 5 hits offerts (Brothers in arms, Far Cry, Prince of Persia 2 ...)



Votre souris sur coussin d'air !

Voici réunis la souris Logitech MX518, le nouveau tapis Qpad Masterpad extra large, des bandes de Téflon à coller sous la souris et le hit Far Cry !

89,90 €

Bénéficiez d'une réduction immédiate de 10 € avec le code 6733-AENJ-KVJNGJ *

Achats 100% sécurisés
+ de 7 000 références sélectionnées
Satisfait ou remboursé
Suivi de vos commandes
Livraison en France, DOM-TOM et Belgique
Transporteur au choix
Label Or Fia-Net



WWW.MATERIEL.NET

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis, prix TTC hors frais de transport, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles

* Réduction valable pour toute commande d'un montant minimum de 200 € passée sur le site Materiel.Net jusqu'au 31 juillet 2005.

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

L'ARME SECRÈTE DES MANGAS

MANGA LOOK DE GARNIER FRUCTIS STYLE AUX MICRO-CIRES DE FRUITS.

Coiffures aux volumes vertigineux et pics asymétriques, pour y arriver les Mangas ont Fructis Style. Sa formule fixation ultra-forte, enrichie en agents matifiants, permet de passer du dessin à la réalité. >www.garnier.com



Pâte
Destructurante
Effet Mat



GARNIER

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

Joystick

4 170
MARS
2005

future
mag

LE CRÉATEUR DE DIABLO
VOUS RENVOIE EN ENFER
HELLGATE
LONDON



PROFITEZ DE NOTRE OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

1 an / 11 numéros

3,50 €
par numéro

au lieu de 6,⁵⁰€*

✓ **près de 50%**
de réduction

ABONNEZ-VOUS À JOYSTICK

EB71

À retourner accompagné de votre règlement à : Joystick - Service Abonnements - 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

☐ **OUI, Je m'abonne à Joystick pour 1 an / 11 numéros.**

JE CHOISIS LA VERSION ☐ CD OU ☐ DVD

38,50 €
au lieu de
71,50 €*

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : _____ Ville : _____
E-Mail : _____ Date de naissance : _____

Quelle console utilisez-vous : ☐ Playstation ☐ Game Cube ☐ Game Boy Advance ☐ Xbox
De quel matériel informatique disposez-vous : ☐ PC ☐ Mac

ABONNEMENT 1 AN

JE CHOISIS MON MODE DE PAIEMENT

- ☐ Je règle par chèque postal ou bancaire ci-joint à l'ordre de Future France
☐ Je préfère régler par carte bancaire :

N° CB _____

Expire le _____ (Validité minimale : 2 mois) Cryptogramme _____

Date et signature obligatoires :

Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 30/06/2005. Par défaut vous serez abonné à la version CD. Pour l'étranger, nous consulter : 01 44 84 05 50 ou par e-mail: abofuture@dipinfo.fr. Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux 6,50 € (01/01/05). Conformément à la loi Informatique et liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐.